Supplemento ordinario alla "Gazzetta Ufficiale,, n. 145 del 24 giugno 1998 - Serie generale

Spediz. abb. post. 45% - art. 2, comma 20/b
Legge 23-12-1996, n. 662 - Filiale di Roma

DELLA REPUBBLICA ITALIANA

PARTE PRIMA **Roma - Mercoledì, 24 giugno 1998** SI PUBBLICA TUTTI I GIORNI NON FESTIVI

DIREZIONE E REDAZIONE PRESSO IL MINISTERO DI GRAZIA E GIUSTIZIA - UFFICIO PUBBLICAZIONE LEGGI E DECRETI - VIA ARENULA 70 - 00100 ROMA
AMMINISTRAZIONE PRESSO L'ISTITUTO POLIGRAFICO E ZECCA DELLO STATO - LIBRERIA DELLO STATO - PIAZZA G. VERDI 10 - 00100 ROMA - CENTRALINO 85081

N. 111

MINISTERO DELLE FINANZE

DECRETO MINISTERIALE 19 giugno 1998.

Individuazione delle specifiche tecniche da adottarsi da parte dei concessionari per l'esercizio delle scommesse sportive.

DECRETO MINISTERIALE 19 giugno 1998.

Approvazione del modello di dichiarazione di inizio di attività da parte dei concessionari per l'esercizio delle scommesse sportive.

DECRETO MINISTERIALE 19 giugno 1998.

Approvazione della convenzione tipo per accedere alle concessioni per l'esercizio delle scommesse sportive.

DECRETO MINISTERIALE 22 giugno 1998.

Determinazione delle quote di prelievo sull'introito lordo delle scommesse sportive a favore del C.O.N.I.

SOMMARIO

MINISTERO DELLE FINANZE

DECRETI, DELIBERE E ORDINANZE MINISTERIALI

MINISTERO DELLE FINANZE

DECRETO 19 giugno 1998.

Individuazione delle specifiche tecniche da adottarsi da parte dei concessionari per l'esercizio delle scommesse sportive.

IL DIRETTORE GENERALE
DEL DIPARTIMENTO DELLE ENTRATE

Visto il decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 496, e successive modificazioni, concernente la disciplina delle attività di gioco;

Visto l'art. 3, comma 229, della legge 28 dicembre 1995, n. 549, in base al quale sono riservate al Comitato olimpico nazionale italiano - C.O.N.I. l'organizzazione e l'esercizio delle scommesse a totalizzatore e a quota fissa sulle competizioni sportive organizzate o svolte sotto il proprio controllo;

Visto l'art. 2, comma 1, lettera *f)*, del regolamento recante norme per l'organizzazione e l'esercizio delle scommesse a totalizzatore e a quota fissa riservate al C.O.N.I., emanato, in attuazione della citata norma, con decreto ministeriale 2 giugno 1998, n. 174, in base al quale i concessionari per l'esercizio delle citate scommesse sono tenuti ad adottare strumenti informatici conformi alle specifiche tecniche stabilite con decreto del Ministro delle finanze;

Visto l'art. 15, comma 2, del citato regolamento, in base al quale i dati contenuti nelle ricevute delle scommesse sono determinati con decreto del Ministro delle finanze;

Considerato che occorre dare attuazione alle disposizioni contenute negli articoli 2 e 15 del citato regolamento;

Decreta:

Art. 1.

1. I concessionari per l'esercizio delle scommesse sportive di cui alle premesse sono tenuti ad adottare strumenti informatici conformi alle specifiche tecniche previste nell'allegato 1 al presente decreto.

2. Successive modifiche alle specifiche tecniche delle quali si renda necessario informare tempestivamente i soggetti interessati, potranno essere anche comunicate dal Ministero delle finanze direttamente ai detti soggetti.

3. L'Anagrafe tributaria, che gestisce il totalizzatore nazionale, potrà verificare la rispondenza degli strumenti informatici dei concessionari alle specifiche tecniche di cui sopra.

Art. 2.

1. Le ricevute delle scommesse sportive devono contenere i dati previsti nell'allegato 2 del presente decreto.

Il presente decreto sarà pubblicato nella *Gazzetta Ufficiale* della Repubblica italiana.

Roma, 19 giugno 1998

p. *Il direttore generale*: MANCINI

ALLEGATO 1

Specifiche tecniche

Protocollo Scommesse Sportive

1 Generalità

L'architettura di rete del sistema totoscommesse prevede l'interconnessione del sistema realizzato presso la sede del Ministero delle Finanze con i concessionari delegati all'accettazione delle scommesse sui giochi sportivi.

L'architettura di rete conforme al protocollo applicativo PSS implementato dai vari attori del progetto prevede che l'interconnessione dei concessionari con il sistema di gestione delle scommesse sportive sia realizzato su protocollo IP.

L'architettura prevede la connessione del sistema di gestione delle scommesse sportive ai sistemi dei concessionari che oltre a fornire le funzionalità di rete per i terminali di gioco concentrano le richieste prima di inviarle verso il sistema del Ministero delle Finanze.

L'architettura IP realizzata su tale infrastruttura prevede quindi il collegamento al sistema posizionato presso la sede del Ministero delle Finanze per interconnettere il sistema dei diversi concessionari al sistema centralizzato del Ministero delle Finanze.

Il protocollo PSS prevede due tipi di servizi :

- servizio richiesta/risposta
- servizio di diffusione (o 'broadcast')

Ogni interazione tra client e server si basa sullo scambio di due messaggi: *richiesta* e *risposta*. Per definizione, il client effettua la *richiesta* ed il server fornisce la *risposta*. Il protocollo è di tipo half-duplex in quanto un client non può inviare al server un messaggio se sta ancora attendendo la risposta ad una richiesta precedente.

Per consentire l'utilizzo del protocollo all'interno di una rete a più livelli in cui vi sono dei nodi intermedi che espletano funzionalità applicative, si è preferito non orientare il protocollo alla connessione. Infatti, se il protocollo fosse stato orientato alla connessione, un eventuale nodo intermedio tra client e server, avrebbe dovuto gestire la connessione tra questi e ripristinarla nel caso di caduta del nodo.

Per evitare dunque di complicare l'architettura dei nodi intermedi e di renderne più difficoltosa la progettazione e l'implementazione, il protocollo PSS è stato ideato come non orientato alla connessione.

Il servizio di diffusione ha lo scopo di diffondere informazioni di pubblica utilità ai concessionari.

1.1 Procedura di adesione

Per la connessione al sistema centralizzato di gestione delle scommesse sportive il concessionario dovrà fare esplicita richiesta di adesione al Ministero delle Finanze che provvederà a trasferirla al gestore del sistema.

La richiesta che il concessionario consegnerà conterrà un insieme di dati utili alla determinazione della tipologia di collegamento. In particolare nella richiesta il concessionario dovrà dichiarare il traffico stimato in termini di biglietti venduti.

Il gestore del sistema in base a questi dati ed ad eventuali informazioni di dettaglio esplicitamente richieste al concessionario sarà in grado di :

- definire e quindi di concordare con il concessionario i dati tecnici del collegamento.
- verificare la fattibilità tecnica e gli oneri aggiuntivi per il sistema
- stabilire i tempi e i modi dell'inserimento nel sistema del concessionario.

Il gestore del sistema concorderà con il concessionario i dettagli della connessione da utilizzare.

1.2 Entità coinvolte

Le entità client e server coinvolte nell'utilizzo del protocollo sono: il Ministero delle Finanze; i provider; i concessionari ed i Terminali di Accettazione Gioco.

La figura del provider è da intendersi come "entità logica", in quanto rappresenta la concentrazione di uno o più terminali di gioco, appartenenti ad uno o più concessionari.

In seguito i nomi delle entità saranno abbreviati secondo le seguenti sigle:

Entità	Sigla
Ministero delle Finanze	MdF
Provider	PRV
Concessionario Scommesse Ministero delle Finanze	CSMF
Terminale di Accettazione Gioco	TAG

Il protocollo PSS è utilizzabile per scambiare messaggi tra tutte queste entità.

1.3 Allineamento applicativo

E' facoltà del client inviare al server, tramite un apposito campo del messaggio, un numero identificativo della transazione. Questo numero sarà restituito dal server nella risposta in modo che il client possa controllare che questa sia applicativamente riferita alla richiesta appena effettuata e non ad una precedente.

Un client che non riceve una risposta è autorizzato a ritentare l'invio del messaggio a cui non è seguita la risposta con lo stesso identificativo di transazione. In questo caso, se il server riceve due o più volte consecutive un messaggio con lo stesso identificativo di transazione, restituirà la stessa risposta inviata in precedenza senza riprocessare applicativamente il secondo messaggio ed i successivi.

E' importante quindi che i client generino i numeri identificativi di transazione in modo da essere certi che non siano mai identici in due transazioni successive.

2 Convenzioni di Codifica

Di seguito sono riportati e descritti i tipi di dati utilizzati nelle specifiche dei messaggi del protocollo:

Tipo	Descrizione
bit	Numero di un bit. Può valere 0 od 1
boolean	Numero di 8 bit senza segno. Può valere solo 0 od 1. Il valore 0 significa 'falso' mentre il valore 1 significa 'vero' (qualsiasi altro valore diverso da 0 viene considerato 'vero')
char	Numero di 8 bit con segno (complemento a due)
uchar	Numero di 8 bit senza segno
short	Numero di 16 bit con segno (complemento a due)
ushort	Numero di 16 bit senza segno
int	Numero di 32 bit con segno (complemento a due)
uint	Numero di 32 bit senza segno
long	Numero di 64 bit con segno (complemento a due)
ulong	Numero di 64 bit senza segno
g_sett	Byte in cui ogni bit identifica un giorno della settimana secondo la seguente tabella: bit Giorno 0 = lunedì 1 = martedì 2 = mercoledì 3 = giovedì 4 = venerdì 5 = sabato 6 = domenica 7 = *riservato ad usi futuri*
ret_code	Numero di 16 bit con segno che descrive l'esito di una richiesta (Vedi paragrafo esiti). Gli 8 bit meno significativi sono riservati ai CSMF.

La dicitura '[n]' seguente uno di questi tipi, indica che si tratta di un vettore di 'n' elementi del tipo indicato. E' possibile specificare matrici a più dimensioni indicando per ogni dimensione la dimensione massima tramite l'unione di più diciture '[n]'.

Per esempio, la dicitura 'char[16]' indica un vettore di 16 numeri interi di 8 bit con segno, mentre la dicitura long[4] indica un vettore di 4 long. La dicitura bit[8][25] indica una matrice di 25 elementi da 8 bit ciascuno.

Nel caso di vettori di tipo bit, i bit saranno numerati da 0 alla dimensione del vettore meno 1.

Tutti i campi numerici specificati nei messaggi saranno trasmessi in modalità *big endian*. I byte di un numero a 16, 32 o 64 bit saranno trasmessi in sequenza a partire dal più significativo fino al meno significativo.

Per 'formato decimale ASCII' si intende un vettore di elementi di tipo char ognuno dei quali contiene il carattere ASCII corrispondente ad una cifra di un numero decimale.

Per 'formato esadecimale ASCII' si intende un vettore di elementi di tipo char ognuno dei quali contiene il carattere ASCII corrispondente ad una cifra di un numero esadecimale.

3 La struttura dei messaggi

Ogni messaggio applicativo, scambiato tra un client ed un server è composto da tre parti: l'*header*, il *body* e gli *attributi estesi*. L'*header* ha una lunghezza fissa mentre il *body* e gli *attributi estesi* hanno una lunghezza variabile.

- Sia il *body* che gli *attributi estesi* possono essere o non essere presenti dipendentemente dalle necessità applicative.
- Gli *attributi estesi* seguono sempre il *body*.

In seguito, si potrà fare riferimento ai campi di un messaggio tramite la sintassi *parte.campo* dove *parte* puo essere *header*, *body* od *attributi estesi* e *campo* indica il nome di un campo nella parte indicata.

4 L'header

L'header è una struttura comune a tutti i messaggi del protocollo ed è costituita dai seguenti campi:

Campo	Tipo	Descrizione
versione	uchar	Versione del protocollo (attualmente 1)
id_PRV	ushort	Identificativo PRV (fornito dal Ministero delle Finanze)
id_CSMF	ushort	Numero identificativo del CSMF all'interno del circuito economico del PRV. Il valore 0 indica che il client del servizio è il PRV
id_TAG	ushort	Numero identificativo del TAG all'interno del circuito economico del CSMF. Il valore 0 indica che il client del servizio è il CSMF
tipo_TAG	uchar	Tipo TAG secondo la seguente codifica: 0 PRV o CMSF 1 Terminale con operatore 2 Terminale self-service 3 ....
lung_body	ushort	Lunghezza del *body*
lung_ae	ushort	Lunghezza totale degli *attributi estesi*
id_transazione	uchar[8]	Numero identificativo della transazione (vedi paragrafo generalità)
id_servizio	ushort	Numero identificativo del servizio a cui inviare il messaggio. I numeri da 0 a 1023 sono riservati a servizi interni del PRV (Vedi paragrafo il body).
id_messaggio	uchar	Numero identificativo del messaggio. Ogni tipo di messaggio ha un numero identificativo diverso ed univocamente assegnato nell'ambito del servizio

5 Il body

Il *body* trasporta informazioni applicative dipendenti dal numero identificativo del messaggio e dal numero identificativo del servizio a cui il messaggio si riferisce.

Di seguito è riportata una tabella che documenta i servizi esistenti con il loro identificativo:

Servizio	Descrizione
1030	Gestione scommesse al totalizzatore
1031	Informazione sui palinsesti del totalizzatore
1032	Notifica di variazione di stato dei palinsesti del totalizzatore
1033	Informazioni sull'andamento del gioco
1034	Notifica di nuove informazioni sull'andamento del gioco
1040	Gestione scommesse a quota fissa
1041	Monitoraggio gestione scommesse a quota fissa
1100	Rendicontazione contabile del CSMF

Per ogni coppia di messaggi richiesta/risposta del protocollo, oltre ai campi propri del *body* stesso, saranno specificati i valori dei campi dell'*header* e gli eventuali identificativi di *attributi estesi* che possono essere specificati.

Di seguito sono riportati i formati ed i numeri identificativi dei messaggi del protocollo suddivisi per servizio.

5.1 Servizio di gestione scommesse al totalizzatore

Questo servizio consente ai CSMF di un PRV tramite i loro TAG di vendere, pagare, rimborsare ed annullare scommesse al totalizzatore. Le informazioni su un biglietto già emesso possono essere richieste da un PRV, CSMF o TAG.

5.1.1 VENDITA SCOMMESSE SINGOLE-PLURIME

Client abilitati: TAG

header.id_servizio 1030

header.id_messaggio 1

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un TAG di vendere scommesse al totalizzatore di tipo singole o plurime.

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
avvenimento	ushort	Codice dell'avvenimento
prezzo	ulong	Prezzo del biglietto complessivo
sc_tot	uchar	Totale scommesse del biglietto. Specifica quanti elementi del tipo 'Scommessa' seguono.
l_m	uchar	Lunghezza in bit delle mappe eventi (ammessi solo multipli di 8)
		Scommessa
ds.t_scomm	uchar	Codice tipo scommessa
ds.sistema	uchar	Codice sistema
ds.moltip	uchar	Moltiplicatore della base
ds.importo	uint	Importo scommessa
		Mappe eventi. Il numero di questi elementi è funzione dei campi *ds.t.scomm* e *ds.sistema*
ds.mp.eventi	bit[l_m]	Mappe eventi. Ogni elemento identifica un evento scommesso all'interno di una mappa. L'elemento 0 identifica l'evento 1.

Attributi estesi: IP_RISP Facoltativo.

TIPO_VAL Facoltativo.

Se non presente si intende che il movimento è stato effettuato in Lit. contanti

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id_ticket	bit[48]	Vedi par. numero identificativo biglietto
prog_CSMF	uint	Progressivo della transazione nell'ambito del tipo di gioco
		effettuato e del CSMF

attributi estesi: TAG_MOV Obbligatorio.

CSMF_MOV Obbligatorio.

TIME_STAMP Obbligatorio.

TIPO_VAL Facoltativo.

Se non presente si intende che il movimento è stato effettuato in Lit. contanti

5.1.2 VENDITA SCOMMESSE MULTIPLE

Client abilitati: **TAG**

header.id_servizio 1030

header.id_messaggio 2

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un TAG di vendere scommesse al totalizzatore di tipo multiple.

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
prezzo	ulong	Prezzo del biglietto complessivo
sc_tot	uchar	Totale scommesse del biglietto. Specifica quanti elementi del tipo 'Scommessa' seguono.
		Scommessa
ds.l_m	uchar	Lunghezza in bit delle mappe eventi (ammessi solo multipli di 8)
ds.avvenimento	ushort	Codice dell'avvenimento
ds.t_scomm	uchar	Codice tipo di scommessa
ds.moltip	uchar	Moltiplicatore della base
ds.importo	uint	Importo scommessa
		Mappe eventi. Il numero di questi elementi è funzione del campo *ds.t_scomm*
ds.mp.eventi	bit[ds.l_m]	Mappe eventi. Ogni elemento identifica un evento scommesso all'interno di una mappa. L'elemento 0 identifica l'evento 1.

Attributi estesi: IP_RISP Facoltativo

TIPO_VAL Facoltativo.

Se non presente si intende che il movimento è stato effettuato in Lit. contanti

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id_ticket	bit[48]	Vedi par. numero identificativo biglietto
prog_CSMF	uint	Progressivo della transazione nell'ambito del tipo di gioco effettuato e del CSMF

attributi estesi: TAG_MOV Obbligatorio.

CSMF_MOV Obbligatorio.

TIME_STAMP Obbligatorio.

TIPO_VAL Facoltativo.

Se non presente si intende che il movimento è stato effettuato in Lit. contanti

ERR_MUL Dipendente dal campo *body.esito*.

5.1.3 PAGAMENTO/RIMBORSO

Client abilitati: TAG

header.id_servizio 1030

header.id_messaggio 3

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un TAG di pagare o rimborsare un biglietto di scommessa al totalizzatore.

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id_ticket	bit[48]	Vedi par. numero identificativo biglietto

attributi estesi: IP_RISP Facoltativo

TAG_CASSA Facoltativo.

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta.
id_ticket	bit[48]	Vedi par. numero identificativo biglietto

attributi estesi: TAG_MOV Obbligatorio.

TIME_STAMP Obbligatorio.

5.1.4 ANNULLO

Client abilitati: **TAG**

header.id_servizio 1030

header.id_messaggio 4

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un TAG di annullare un biglietto di scommessa al totalizzatore.

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id_ticket	bit[48]	Vedi par. numero identificativo biglietto

attributi estesi: IP_RISP Facoltativo

TAG_CASSA Facoltativo.

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta.
id_ticket	bit[48]	Vedi par. numero identificativo biglietto

attributi estesi: TAG_MOV Obbligatorio.

TIME_STAMP Obbligatorio.

5.1.5 INFORMAZIONI BIGLIETTO

Client abilitati: **TAG, CSMF, PRV**

header.id_servizio 1030

header.id_messaggio 5

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un client di ottenere informazioni relative ad un biglietto di scommessa al totalizzatore già emesso .

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id_ticket	bit[48]	Vedi par. numero identificativo biglietto

attributi estesi: IP_RISP Facoltativo

- **Risposta:**

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
stato	uchar	Stato del biglietto (vedi par. 7.7). In questo caso il codice di causale indica lo stato del biglietto
id_ticket	bit[48]	Vedi par. numero identificativo biglietto
prog_CSMF	uint	Progressivo della transazione nell'ambito del tipo di gioco effettuato e del CSMF
tipologia	uchar	Tipologia della scommessa: 1 = Singola/Plurima 2 = Multipla Il resto del *body* dipende dalla tipologia. I campi contrassegnati con *s.* sono presenti nel caso di scommessa singola o plurima, mentre quelli contrassegnati *m.* sono presenti nel caso di scommessa multipla
s.palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
s.avvenimento	ushort	Codice dell'avvenimento
s.prezzo	ulong	Prezzo del biglietto complessivo
s.sc_tot	uchar	Totale scommesse del biglietto. Specifica quanti elementi del tipo 'Scommessa' seguono.
s.l_m	uchar	Lunghezza in bit delle mappe eventi (ammessi solo multipli di 8)
		Scommessa
s.ds.t_scomm	uchar	Codice tipo di scommessa
s.ds.sistema	uchar	Codice sistema
s.ds.moltip	uchar	Moltiplicatore della base
s.ds.importo	uint	Importo scommessa

Campo	Tipo	Descrizione
		Mappe eventi. Il numero di questi elementi è funzione del campo *s.ds.t.scomm* e *s.ds.sistema*
s.ds.mp.eventi	bit[l_m]	Mappe eventi. Ogni elemento identifica un evento scommesso all'interno di una mappa. L'elemento 0 identifica l'evento 1.
m.palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
m.prezzo	ulong	Prezzo del biglietto complessivo
m.sc_tot	uchar	Totale scommesse del biglietto. Specifica quanti elementi del tipo 'Scommessa' seguono.
		Scommessa
m.ds.l_m	uchar	Lunghezza in bit delle mappe eventi (ammessi solo multipli di 8)
m.ds.avv	ushort	Codice dell'avvenimento
m.ds.t_scomm	uchar	Codice tipo di scommessa
m.ds.moltip	uchar	Moltiplicatore della base
m.ds.importo	uint	Importo scommessa
		Mappe eventi. Il numero di questi elementi è funzione del campo *m.ds.t.scomm*
m.ds.mp.eventi	bit[ds.l_m]	Mappe eventi. Ogni elemento identifica un evento scommesso all'interno di una mappa. L'elemento 0 identifica l'evento 1.

attributi estesi: TIME_STAMP Obbligatorio.

5.2 Servizio di informazione sui palinsesti del totalizzatore

Questo servizio consente ai PRV, CSMF di ottenere informazioni sui palinsesti ufficiali del totalizzatore.

5.2.1 PALINSESTI

Client abilitati: CSMF, PRV

header.id_servizio 1031

header.id_messaggio 1

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un client di ottenere l'elenco di tutti i palinsesti sui quali si può attualmente scommettere.

- **Richiesta:**

header.lung_body 0

attributi estesi: IP_RISP Facoltativo

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_palinsesti	uchar	Numero di palinsesti. Specifica quanti sono gli elementi 'Palinsesto' seguenti
		Palinsesto
p.palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
p.descrizione	char[20]	Descrizione del palinsesto
p.settimana	uchar	Numero della settimana nell'anno del palinsesto. Se il palinsesto è di tipo futuro il campo conterrà il valore 0
p.avvenimenti	ushort	Numero degli avvenimenti del palinsesto
a.anno	ushort	Anno ultimo aggiornamento (da 0 a 65535)
a.mese	uchar	Mese ultimo aggiornamento (da 1 a 12)
a.giorno	uchar	Giorno ultimo aggiornamento (da 1 a 31)
a.ora	uchar	Ora ultimo aggiornamento (da 0 a 23)
a.min	uchar	Minuto ultimo aggiornamento (da 0 a 59)
a.verticale	boolean	Tipologia del palinsesto. Il valore '*vero*' indica che si tratta di palinsesto verticale
a.stato	uchar	Stato del palinsesto (vedi tabella degli stati di un palinsesto)

attributi estesi: TIME_STAMP Obbligatorio.

5.2.2 AVVENIMENTI

Client abilitati: **CSMF, PRV**

header.id_servizio 1031

header.id_messaggio 2

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un client di ottenere l'elenco parziale o totale degli avvenimenti di un palinsesto.

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto di cui si vuole la lista degli avvenimenti
avv_iniziale	ushort	Posizione dell'avvenimento iniziale nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)
avv_finale	ushort	Posizione dell'avvenimento finale nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)

attributi estesi: IP_RISP Facoltativo

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_avvenimenti	ushort	Numero di avvenimenti. Specifica quanti sono gli elementi 'Avvenimento' seguenti
		Avvenimento
a.palinsesto	ushort	Codice palinsesto
a.avvenimento	ushort	Codice avvenimento
a.descrizione	char[25]	Descrizione avvenimento
a.stato	uchar	Stato dell'avvenimento (vedi tabella degli stati di un avvenimento)
a.mul_tot	uchar	Numero identificativo del legame nelle scommesse multiple
a.sport	char[6]	Codice sport
a.manifest	char[4]	Codice manifestazione
a.sc	bit[24]	Scommesse ammesse al totalizzatore. Ogni elemento corrisponde al tipo di scommessa avente come codice la posizione dell'elemento. Gli elementi sono numerati a partire da 0. Il valore *vero* indica che il tipo di scommessa è ammesso
a.anno	ushort	Anno di chiusura accettazione (da 0 a 65535)
a.mese	uchar	Mese di chiusura accettazione (da 1 a 12)
a.giorno	uchar	Giorno di chiusura accettazione(da 1 a 31)
a.ora	uchar	Ora di chiusura accettazione (da 0 a 23)
a.min	uchar	Minuto di chiusura accettazione (da 0 a 59)
a.l_eventi_tot	uchar	Codice lista eventi del totalizzatore
a.vert_grup	uchar	Numero del gruppo verticale
a.singola	boolean	Scommesse singole ammessa
a.plurima	boolean	Scommesse plurime ammessa
a.qf	boolean	Scommesse a quota fissa ammessa
a.base	uint	Unità base delle scommesse
a.fase	char[10]	Sigla fase della manifestazione

5.2.3 TIPI SPORT

Client abilitati: CSMF, PRV

header.id_servizio 1031

header.id_messaggio 3

- **Descrizione:**

Ouesto messaggio consente ad un client di ottenere l'elenco parziale o totale delle sigle degli sport sui quali si può attualmente scommettere.

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
sport_iniziale	uchar	Posizione dello sport iniziale nell'elenco richiesto (da 1 a 255)
sport_finale	uchar	Posizione dello sport finale nell'elenco richiesto (da 1 a 255)

attributi estesi: IP_RISP Facoltativo

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_sport	uchar	Numero degli sport. Specifica quanti sono gli elementi 'Sport' seguenti
		Sport
s.sport	char[6]	Codice sport
s.descrizione	char[20]	Descrizione dello sport

5.2.5 TIPI SISTEMA

Client abilitati: **CSMF, PRV**

header.id_servizio 1031

header.id_messaggio 5

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un client di ottenere l'elenco parziale o totale dei tipi di sistema di scommessa ammessi dal totalizzatore.

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
ts_iniziale	uchar	Posizione del tipo di sistema iniziale nell'elenco richiesto (da 1 a 255)
ts_finale	uchar	Posizione del tipo sistema finale nell'elenco richiesto (da 1 a 255)

attributi estesi: IP_RISP Facoltativo.

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_s	uchar	Numero dei tipi di sistema. Specifica quanti sono gli elementi 'Sistema' seguenti
		Sistema
ts.sistema	uchar	Codice sistema
ts.tipologia	char	Tipologia del sistema: X = Vincente Piazzato N = Permutazione P = Piazzato G = Permutazione a due campi T = Posizionale
ts.sigla	char[3]	Sigla tipo di sistema
ts.campi	uchar	Numero di campi
ts.posizioni	uchar	Numero di posizioni occupate

5.2.6 TIPI SCOMMESSA

Client abilitati: **CSMF, PRV**

header.id_servizio 1031

header.id_messaggio 6

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un client di ottenere l'elenco parziale o totale dei tipi di scommessa ammessi dal totalizzatore.

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
ts_iniziale	uchar	Posizione del tipo di scommessa iniziale nell'elenco richiesto (da 1 a 255)
ts_finale	uchar	Posizione del tipo scommessa finale nell'elenco richiesto (da 1 a 255)

attributi estesi: IP_RISP Facoltativo

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_ts	uchar	Numero dei tipi di scommessa. Specifica quanti sono gli elementi 'Tipo scommessa' seguenti
		Tipo scommessa
ts.t_scomm	uchar	Codice tipo di scommessa
ts.sigla	char[3]	Sigla tipo di scommessa
ts.descrizione	char[20]	Descrizione del tipo di scommessa
ts.singola	boolean	Tipologia: vero = singola falso = plurima
ts.ordine	boolean	Modalità: vero = in ordine falso = non in ordine
ts.sistemi	bit[24]	Sistemi ammessi. Ogni elemento corrisponde al sistema avente come numero la posizione dell'elemento. Gli elementi sono numerati a partire da 0. Il valore *vero* indica che il sistema è ammesso

5.2.7 LISTA EVENTI

Client abilitati: **CSMF, PRV**

header.id_servizio 1031

header.id_messaggio 7

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un client di ottenere l'elenco parziale o totale delle liste di eventi del palinsesto specificato.

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
lista_iniziale	uchar	Posizione della lista nell'elenco richiesto (da 1 a 255)
lista_finale	uchar	Posizione della lista finale nell'elenco richiesto (da 1 a 255)

attributi estesi: IP_RISP Facoltativo

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_liste	uchar	Numero delle liste di eventi. Specifica quanti sono gli elementi 'Lista eventi' seguenti
		Lista eventi
le.palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
le.lista_eventi	uchar	Codice lista eventi
le.n_e	uchar	Numero degli eventi nella lista
le.descrizioni	char[25][n_e]	*le.n_e* elementi di 25 caratteri ciascuno. Ogni elemento contiene la descrizione di un evento

5.2.8 REFERTI

Client abilitati: **CSMF, PRV**

header.id_servizio 1031

header.id_messaggio 9

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un client di ottenere l'elenco parziale o totale dei referti associati ad uno sport specifico.

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
sport	char[6]	Codice sport
r_iniziale	ushort	Posizione del referto iniziale nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)
r_finale	ushort	Posizione del referto finale nell'elenco richiesto (da 1 a 65535)

attributi estesi: IP_RISP Facoltativo

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
n_referti	ushort	Numero dei referti. Specifica quanti elementi del tipo 'Referto' seguono.
		Referto
sport	char[6]	Codice sport
elemento	uchar	Numero elemento di referto
tipo	char	Tipo elemento
des_elem	char[30]	Descrizione elemento
n_dati	uchar	Numero dei dati di referto
des_dati	char[20] [n_dati]	*n_dati* elementi di 20 caratteri ciascuno. Ogni elemento contiene la descrizione di un dato di referto
n_fasi	uchar	Numero delle fasi associate al referto
sigle_fasi	char[10] [n_fasi]	*n_fasi* elementi di 10 caratteri ciascuno. Ogni elemento contiene la sigla di una fase

5.3 Servizio per la notifica di variazione di stato dei palinsesti del totalizzatore

Questo servizio consente ai PRV ed ai CSMF di essere continuamente aggiornati sulle variazioni di stato dei palinsesti e degli avvenimenti del totalizzatore.

Il servizio offre due modalità operative: 'broadcast' e 'a richiesta'.

La modalità 'broadcast' prevede che le notifiche di variazione di stato del palinsesto siano inviate contemporaneamente a tutti i PRV e CSMF abilitati dal MdF non appena queste variazioni si verificano.

I PRV e CSMF abilitati devono sempre essere pronti a ricevere queste notifiche ed è loro preciso compito e responsabilità accorgersi di non averne ricevute alcune.

Ciò è possibile grazie alla modalità operativa 'a richiesta'.

Questa modalità prevede che il client richieda al server il rinvio (a lui soltanto) delle notifiche mai ricevute.

L'identificazione delle notifiche avviene tramite un numero progressivo associato ad ognuna che viene inizializzato dal server al valore 1 ad ogni cambiamento di data.

5.3.1 NOTIFICA DI VARIAZIONE PALINSESTO

Client abilitati: **PRV, CSMF**

header.id_servizio 1032

header.id_messaggio 1

header.id_PRV 0

header.id_CSMF 0

header.id_TAG 0

- **Descrizione:**

Questo messaggio consiste della sola risposta ed è inviato nella modalità 'broadcast'.

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
dummy	ushort	Vale sempre 1024
progressivo	uint	Numero progressivo della notifica

attributi estesi:	STATO_PAL	Facoltativo.
	STATO_AVV	Facoltativo.
	RIS_FIN	Facoltativo.
	REF_UFF	Facoltativo.
	TIME_AVV	Facoltativo.
	TIME_STAMP	Obbligatorio. Data ed orario della variazione.

5.3.2 RICHIESTE ULTIME NOTIFICHE

Client abilitati: **PRV, CSMF**

header.id_servizio 1032

header.id_messaggio 2

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un client di ottenere tutte le notifiche di variazione di stato del palinsesto a partire da una certa data ed orario specificati. Una volta effettuata la richiesta il server invierà al client le notifiche in sequenza fino all'ultima generata al momento della richiesta.

- **Richiesta:**

header.lung_body 0

attributi estesi:	IP_RISP	Facoltativo
	TIME_STAMP	Obbligatorio. Data ed orario della prima notifica che si intende ricevere.

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
progressivo	uint	Numero progressivo della notifica

attributi estesi:	STATO_PAL	Facoltativo.
	STATO_AVV	Facoltativo.
	RIS_FIN	Facoltativo.
	REF_UFF	Facoltativo.
	TIME_STAMP	Obbligatorio. Data ed orario della variazione.

5.3.3 RICHIESTA NOTIFICA SPECIFICA

Client abilitati: **PRV, CSMF**

header.id_servizio 1032

header.id_messaggio 3

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un client di ottenere una notifica non ricevuta per errore.

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
a.anno	ushort	Anno della notifica (da 0 a 65535)
a.mese	uchar	Mese della notifica (da 1 a 12)
a.giorno	uchar	Giorno della notifica (da 1 a 31)
progressivo	uint	Numero progressivo della notifica

attributi estesi: IP_RISP Facoltativo

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
progressivo	uint	Numero progressivo della notifica

attributi estesi:

STATO_PAL	Facoltativo.
STATO_AVV	Facoltativo.
RIS_FIN	Facoltativo.
REF_UFF	Facoltativo.
TIME_STAMP	Obbligatorio. Data ed orario della variazione.

5.4 Servizio di informazione sull'andamento del gioco

Questo servizio consente ai PRV e CSMF di ottenere le quote probabili del totalizzatore ed i movimenti relativi ai vari tipi di scommessa nell'ambito dei diversi avvenimenti.

5.4.1 RICHIESTA QUOTE PROBABILI MIGLIORI

Client abilitati: CSMF, PRV

header.id_servizio 1033

header.id_messaggio 1

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un client di ottenere le quote probabili migliori del totalizzatore tra tutte le combinazioni di eventi scommettibili nell'ambito di un tipo di scommessa di un avvenimento di un certo palinsesto.

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
t_scomm	uchar	Codice tipo di scommessa
n_combinazioni	uchar	Numero massimo di combinazioni con quota probabile migliore richieste

attributi estesi: IP_RISP Facoltativo

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
movimento	ulong	Movimento in Lit. sulla scommessa
posiz	uchar	Numero delle posizioni espresse per combinazione
n_combinazioni	uchar	Numero delle combinazioni migliori. Specifica quanti sono gli elementi 'Combinazione migliore' seguenti
		Combinazione migliore
cm.ordine	uchar[posiz]	Elementi della combinazione.
cm.quota	ushort	Quota associata alla combinazione in centesimi

5.4.2 RICHIESTA QUOTE PROBABILI PEGGIORI

Client abilitati: **CSMF, PRV**

header.id_servizio 1033

header.id_messaggio 2

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un client di ottenere le quote probabili peggiori del totalizzatore tra tutte le combinazioni di eventi scommettibili nell'ambito di un tipo di scommessa di un avvenimento di un certo palinsesto.

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
t_scomm	uchar	Codice tipo di scommessa
n_combinazioni	uchar	Numero massimo di combinazioni con quota probabile peggiore richieste

attributi estesi: IP_RISP Facoltativo

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
movimento	ulong	Movimento in Lit. sulla scommessa
posiz	uchar	Numero delle posizioni espresse per combinazione
n_combinazioni	uchar	Numero delle combinazioni peggiori. Specifica quanti sono gli elementi 'Combinazione peggiore' seguenti
		Combinazione peggiore
cm.ordine	uchar[posiz]	Elementi della combinazione.
cm.quota	ushort	Quota associata alla combinazione in centesimi

5.4.3 RICHIESTA QUOTE FINALI

Client abilitati: **CSMF, PRV**

header.id_servizio 1033

header.id_messaggio 3

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un client di ottenere le quote finali del totalizzatore associate alle combinazioni vincenti nell'ambito di un tipo di scommessa di un avvenimento di un certo palinsesto.

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
t_scomm	uchar	Codice tipo di scommessa

attributi estesi: IP_RISP Facoltativo

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
movimento	ulong	Movimento in Lit. sulla scommessa
posiz	uchar	Numero delle posizioni espresse per combinazione
n_combinazioni	uchar	Numero delle combinazioni vincenti. Specifica quanti sono gli elementi 'Combinazione vincente' seguenti
		Combinazione vincente
cm.ordine	uchar[posiz]	Elementi della combinazione.
cm.quota	ushort	Quota finale associata alla combinazione in centesimi

attributi estesi: TIME_STAMP Obbligatorio.

5.4.4 RICHIESTA MOVIMENTI PER TIPO SCOMMESSA

Client abilitati: **CSMF, PRV**

header.id_servizio 1033

header.id_messaggio 4

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un client di ottenere l'elenco parziale o totale dei movimenti relativi agli eventi di un tipo di scommessa nell'ambito di un avvenimento di un certo palinsesto.

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
t_scomm	uchar	Codice tipo di scommessa
e_iniziale	uchar	Numero dell'evento iniziale nell'elenco richiesto (da 1 a 255)
e_finale	uchar	Numero dell'evento finale nell'elenco richiesto (da 1 a 255)

attributi estesi: IP_RISP Facoltativo

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
movimento	ulong	Movimento in Lit. sulla scommessa
posiz	uchar	Numero delle posizioni espresse per evento
n_eventi	uchar	Numero degli eventi. Specifica quanti sono gli elementi 'Evento' seguenti
		Evento
e.numero	uchar	Numero dell'evento
e.movimento	ulong[posiz]	Movimento scommesso sull'evento. Ogni elemento specifica il movimento totale scommesso sull'evento indicato nel campo *e.numero* considerato nella posizione corrispondete al numero di elemento

5.5 Servizio per la notifica di nuove informazione sull'andamento del gioco

Questo servizio consente ai PRV e CSMF di essere continuamente aggiornati sulle variazioni delle quote probabili del totalizzatore.

Il servizio opera in modalità 'broadcast'.

La modalità 'broadcast' prevede che le notifiche di variazione delle quote probabili siano trasmesse contemporaneamente a tutti i PRV e CSMF abilitati dal MdF non appena queste variazioni si verificano.

I PRV e CSMF abilitati devono sempre essere pronti a ricevere queste notifiche.

5.5.1 NOTIFICA DI VARIAZIONE QUOTE PROBABILI

Client abilitati: CSMF, PRV

header.id_servizio 1034

header.id_messaggio 1

header.id_PRV 0

header.id_CSMF 0

header.id_TAG 0

- **Descrizione:**

Questo messaggio consiste della sola risposta ed è inviato nella modalità 'broadcast'.

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
dummy	ushort	Vale sempre 1024
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
t_scomm	uchar	Codice tipo di scommessa
movimento	ulong	Movimento in Lit. sulla scommessa
tipo	uchar	Tipo quote: 1 = Migliori 2 = Peggiori
posiz	uchar	Numero delle posizioni espresse per combinazione
n_quote	uchar	Numero delle combinazioni. Specifica quanti sono gli elementi 'Combinazione' seguenti
		Combinazione
cm.ordine	uchar[posiz]	Elementi della combinazione.
cm.quota	ushort	Quota associata alla combinazione espressa in centesimi

5.5.2 NOTIFICA DI QUOTE FINALI

Client abilitati: **CSMF, PRV**

header.id_servizio 1034

header.id_messaggio 2

header.id_PRV 0

header.id_CSMF 0

header.id_TAG 0

- **Descrizione:**

Questo messaggio consiste della sola risposta ed è inviato nella modalità 'broadcast'.

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
dummy	ushort	Vale sempre 1024
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
t_scomm	uchar	Codice tipo di scommessa
movimento	ulong	Movimento in Lit. sulla scommessa
posiz	uchar	Numero delle posizioni espresse per combinazione
n_combinazioni	uchar	Numero delle combinazioni vincenti. Specifica quanti sono gli elementi 'Combinazione vincente' seguenti
		Combinazione vincente
cm.ordine	uchar[posiz]	Elementi della combinazione.
cm.quota	ushort	Quota finale associata alla combinazione in centesimi

5.5.3 NOTIFICA VARIAZIONE MOVIMENTI PER TIPO SCOMMESSA

Client abilitati: CSMF, PRV

header.id_servizio 1034

header.id_messaggio 3

header.id_PRV 0

header.id_CSMF 0

header.id_TAG 0

- **Descrizione:**

Questo messaggio consiste della sola risposta ed è inviato nella modalità 'broadcast'.

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
dummy	ushort	Vale sempre 1024
palinsesto	ushort	Codice palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
t_scomm	uchar	Codice tipo di scommessa
movimento	ulong	Movimento in Lit. sulla scommessa
n_eventi	uchar	Numero degli eventi. Specifica quanti sono gli elementi 'Evento' seguenti
		Evento
e.numero	uchar	Numero dell'evento
e.movimento	ulong	Movimento scommesso sull'evento

5.6 Servizio di gestione scommesse a quota fissa

Questo servizio consente ai CSMF di un PRV tramite i loro TAG di vendere, pagare, rimborsare ed annullare scommesse a quota fissa. Le informazioni su un biglietto già emesso possono essere richieste da un PRV, CSMF o TAG.

5.6.1 VENDITA

Client abilitati: TAG

header.id_servizio 1040

header.id_messaggio 3

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un TAG di vendere scommesse a quota fissa.

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
prezzo	uint	Prezzo del biglietto complessivo
sc_tot	uchar	Totale scommesse del biglietto
n_comb	ushort	Numero degli eventi totali, determinato moltiplicando il numero degli eventi previsti per ciascuno dei singoli avvenimenti
n_a	uchar	Numero di avvenimenti scommessi. Specifica quanti elementi del tipo 'Dettaglio scommessa' seguono nel caso di giocata multipla
avvenimenti	ushort[n_a]	Codici avvenimenti scommessi. Ogni elemento identifica un avvenimento scommesso e corrisponde posizionalmente al 'Dettaglio scommessa'
moltiplicatore	uchar	Moltiplicatore della base di scommessa
modalità	uchar	Modalità di scommessa: 1 = Singola 2 = Multipla
sistema	uchar	Tipo di sistema scommesso: 2 = Ambo 3 = Terno 4 = Quaterna 5 = Cinquina 6 = Sestina
		Dettaglio scommessa

ds.t_scomm		uchar	Codice tipo scommessa
ds.importo_e		uint	Importo scommesso per singolo evento
ds.pivot		ushort	Avvenimento pivot per sistema basi e varianti
ds.n_e		uchar	Numero degli eventi scommessi. Specifica quanti elementi del tipo ' Evento scommesso' seguono (massimo 3)
			Evento scommesso
	ds.es.evento	uchar	Numero dell'evento scommesso
	ds.es.quote	ushort	Quota associata all'evento espressa in centesimi

attributi estesi: IP_RISP Facoltativo

TAG_CASSA Facoltativo

TIPO_VAL Facoltativo.

Se non presente si intende che il movimento e stato effettuato in Lit. contanti

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
id_ticket	bit[48]	Vedi numero identificativo biglietto
prog_CSMF	uint	Progressivo della transazione nell'ambito del tipo di gioco effettuato e del CSMF

attributi estesi: TAG_CASSA Facoltativo

CSMF_MOV Obbligatorio.

TIME_STAMP Obbligatorio.

TIPO_VAL Facoltativo.

Se non presente si intende che il movimento è stato effettuato in Lit. contanti

ERR_MUL Dipendente dal campo *body.esito*.

5.6.2 PAGAMENTO/RIMBORSO

Client abilitati: **TAG**

header.id_servizio 1040

header.id_messaggio 4

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un TAG di pagare o rimborsare un biglietto di scommessa a quota fissa.

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id_ticket	bit[48]	Vedi numero identificativo biglietto

attributi estesi: IP_RISP Facoltativo

TAG_CASSA Facoltativo.

TAG_MOV Obbligatorio.

TIPO_VAL Facoltativo.

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta.
id_ticket	bit[48]	Vedi numero identificativo biglietto

attributi estesi: TAG_MOV Obbligatorio.

CSMF_MOV Obbligatorio.

TIME_STAMP Obbligatorio

TIPO_VAL Facoltativo.

5.6.3 ANNULLO

Client abilitati: TAG

header.id_servizio 1040

header.id_messaggio 5

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un TAG di annullare un biglietto di scommessa a quota fissa.

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id_ticket	bit[48]	Vedi numero identificativo biglietto

Attributi estesi: IP_RISP Facoltativo

TAG_CASSA Facoltativo

TIPO_VAL Facoltativo

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta.
id_ticket	bit[48]	Vedi numero identificativo biglietto

attributi estesi: CSMF_MOV Obbligatorio.

TIME_STAMP Obbligatorio.

TIPO_VAL Facoltativo

5.6.4 INFORMAZIONI BIGLIETTO

Client abilitati: **TAG, CSMF, PRV**

header.id_servizio 1040

header.id_messaggio 6

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un client di ottenere dal MdF informazioni relative ad un biglietto a quota fissa già emesso.

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
id_ticket	bit[48]	Vedi numero identificativo biglietto

attributi estesi: IP_RISP Facoltativo

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della richiesta. I campi seguenti possono non essere presenti in caso di esito negativo
stato	uchar	Stato del biglietto (Vedi tabella codici causale). In questo caso il codice di causale indica lo stato del biglietto
id_ticket	bit[48]	Vedi numero identificativo biglietto
prog_CSMF	uint	Progressivo della transazione nell'ambito del tipo di gioco effettuato e del CSMF
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
prezzo	uint	Prezzo del biglietto complessivo
sc_tot	uchar	Totale scommesse del biglietto
n_comb	ushort	Numero degli eventi totali, determinato moltiplicando il numero degli eventi previsti per ciascuno dei singoli avvenimenti.
n_a	uchar	Numero di avvenimenti scommessi. Specifica quanti elementi del tipo 'Dettaglio scommessa' seguono nel caso di giocata multipla
avvenimenti	ushort[n_a]	Codici avvenimenti scommessi. Ogni elemento identifica un avvenimento scommesso e corrisponde posizionalmente al 'Dettaglio scommessa'
moltiplicatore	uchar	Moltiplicatore della base di scommessa
modalità	uchar	Modalità di scommessa: 1 = Singola 2 = Multipla
sistema	uchar	Tipo di sistema scommesso:

		2 = Ambo 3 = Terno 4 = Quaterna 5 = Cinquina 6 = Sestina
		Dettaglio scommessa
ds.t_scomm	uchar	Codice tipo scommessa
ds.importo_e	uint	Importo scommesso per singolo evento
ds.pivot	ushort	Avvenimento pivot per sistema basi e varianti
ds.n_e	uchar	Numero degli eventi scommessi. Specifica quanti elementi del tipo ' Evento scommesso' seguono (massimo 3)
		Evento scommesso
ds.es.evento	uchar	Numero dell'evento scommesso
ds.es.quote	ushort	Quota associata all'evento espressa in centesimi

attributi estesi: TIME_STAMP Dipendente dal campo *body.esito*.

TIPO_VAL Facoltativo

5.7 Monitoraggio gestione scommesse a quota fissa

Questo servizio consente ai CSMF di un PRV di inviare al MdF informazioni su gioco a quota fissa.

5.7.1 NOTIFICA QUOTE FISSE

Client abilitati: **CSMF**

header.id_servizio 1041

header.id_messaggio 1

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un client di inviare al server l'elenco delle quote fisse associate agli eventi di un tipo scommessa nell'ambito di un avvenimento di un palinsesto.

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
t_scomm	uchar	Codice tipo scommessa
prog_agg	uchar	Numero progressivo dell'aggiornamento
n_e	uchar	Numero degli eventi per cui si specifica la quota fissa
quote	ushort[n_e]	Ogni elemento contiene la quota associata all'evento corrispondente alla posizione dell'elemento espressa in centesimi

attributi estesi: TIME_STAMP Obbligatorio.

IP_RISP Facoltativo

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della notifica

5.7.2 NOTIFICA EVENTI VINCENTI

Client abilitati: **CSMF**

header.id_servizio 1041

header.id_messaggio 2

- **Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un client di inviare al server l'elenco degli eventi vincenti per un certo tipo di scommessa di un avvenimento di un palinsesto.

- **Richiesta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
palinsesto	ushort	Codice del palinsesto
avvenimento	ushort	Codice avvenimento
t_scomm	uchar	Codice tipo scommessa
n_e	uchar	Numero degli eventi vincenti
eventi	uchar[n_e]	Lista degli eventi vincenti

attributi estesi: TIME_STAMP Obbligatorio.

IP_RISP Facoltativo

- **Risposta:**

body:

Campo	Tipo	Descrizione
esito	ret_code	Esito della notifica

6 Gli attributi estesi

Gli *attributi estesi* consentono, a secondo delle necessità del client o del server, di estendere le informazioni trasportate da un certo messaggio senza dover modificare il formato del *body*.

- L'entità destinataria di un certo messaggio può facilmente determinare se nel messaggio sono presenti e dove degli attributi estesi semplicemente analizzando i campi *lung_ae* e *lung_body* dell'*header*.

Gli attributi estesi consistono di una struttura formata dai seguenti campi:

Campo	Tipo	Descrizione
id	ushort	Numero identificativo dell'attributo esteso. Ogni tipo di attributo esteso ha un numero identificativo diverso ed univocamente assegnato nell'ambito del protocollo. I numeri da 0 a 1023 sono riservati ad attributi estesi interni del PRV
lung	uchar	Lunghezza del campo seguente (0...255). Il valore 0 indica che il campo seguente non è presente
dati	uchar[lung]	Dati dell'attributo esteso. A questo campo verrà dato uno o più nomi a secondo dell'attributo esteso

Per ogni attributo esteso viene, inoltre, specificata una sigla mnemonica che facilita l'identificazione dell'attributo nel presente documento.

Di seguito sono riportati i formati ed i numeri identificativi degli attributi estesi del protocollo.

6.1 Saldo cassa del TAG

Questo attributo esteso è inviato da un client al server insieme ai messaggi di richiesta di pagamento/rimborso di una scommessa.

Tramite questa informazione il server è in grado di verificare che nella cassa del TAG sia presente abbastanza contante per effettuare il pagamento/rimborso. In caso contrario, il server non autorizzerà il pagamento/rimborso.

Nel caso l'attributo esteso non venga inviato insieme ai messaggi di pagamento/rimborso, il server non effettuerà il controllo sulla cassa del TAG.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: TAG_CASSA

Campo		Valore	
id		1024	
lung		4	
dati	s_cass	int	Saldo casso del TAG in Lit.

6.2 Movimenti di cassa del TAG

Questo attributo esteso è inviato dal server ad un client nella risposta ad una transazione che ha implicato una movimentazione di cassa del TAG.

Tramite questa informazione un TAG è in grado di controllare e tenere aggiornata la contabilità di cassa.

Ogni movimento è identificato da un codice di causale (Vedi par. tabella codici causale).

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: TAG_MOV

Campo		Valore	
id		1025	
lung		7 + 6 x numero delle coppie caus/imp specificate	
dati	id_tkt	bit[48]	Vedi numero identificativo biglietto
	t_gio	uchar	Tipo gioco (quota fissa o totalizzatore)
	caus	ushort	Causale del movimento
	imp	int	Importo del movimento
		...	
	caus	ushort	Causale del movimento
	imp	int	Importo del movimento

6.3 Limitazioni contabili dello sportello

Questo attributo esteso è inviato da un client al server nei messaggi di richiesta di vendita e pagamento.

Tramite questa informazione il server è in grado di verificare che il TAG sia autorizzato ad effettuare la transazione richiesta. In caso contrario, il server non autorizzerà la transazione.

Nel caso l'attributo esteso non venga inviato insieme ai messaggi di vendita e pagamento, il server non effettuerà il controllo sull'abilitazione del TAG ad effettuare la transazione.

Ogni caratteristica da controllare è identificata da un numero secondo la seguente tabella:

Caratteristica	Descrizione
1	Massimale di accettazione scommessa in Lit.
2	Massimo importo pagabile in Lit.
...	

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **TAG_PRIV**

Campo		Valore	
id		1026	
lung		6 x numero delle coppie caratt/val specificate	
dati	caratt	ushort	Caratteristica
	val	uint	Valore
		...	
	caratt	ushort	Caratteristica
	val	uint	Valore

6.4 Time stamp

Questo attributo esteso è inviato da un server al client nei messaggi di risposta di tutte quelle transazioni in cui il client ha necessità di conoscere l'esatto momento in cui il server ha processato applicativamente la richiesta.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **TIME_STAMP**

Campo		Valore	
id		1027	
lung		7	
dati	anno	ushort	Anno da 0 a 65535
	mese	uchar	Mese (1-12)
	giorno	uchar	Giorno (1-31)
	ora	uchar	Ora (0-23)
	min	uchar	Minuto (0-59)
	sec	uchar	Secondo (0-59)

6.5 Movimenti contabili del CSMF

Questo attributo esteso è inviato dal MdF ad un CSMF nella risposta ad una transazione che ha implicato un'applicazione di imposta nei confronti del CSMF.

Tramite questa informazione un CSMF è in grado di controllare e tenere aggiornata la propria contabilità fiscale.

Ogni movimento è identificato da un codice di causale (Vedi par. tabella codici causale).

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:
Mnemonico: CSMF_MOV

Campo		Valore	
id		1029	
lung		7 + 8 x numero delle serie caus/aliq/imp specificate	
dati	id_tkt	bit[48]	Vedi numero identificativo biglietto
	t_gio	uchar	Tipo gioco (quota fissa o totalizzatore)
	caus	ushort	Causale del movimento
	aliq	ushort	Aliquota applicata espressa in centesimi
	imp	int	Importo del movimento
		...	
	caus	ushort	Causale del movimento
	aliq	ushort	Aliquota applicata espressa in centesimi
	imp	int	Importo del movimento

6.6 Identificazione valuta

Questo attributo esteso è inviato dal TAG al MdF insieme alle transazioni contabili non effettuate in contanti od in Lit.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: TIPO_VAL

Campo		Valore	
id		1030	
lung		2 + dati.v_len	
dati	id_v	uchar	Codice identificativo della valuta: 1 = Euro 2 = ...
	v_len	uchar	Lunghezza del campo seguente. Se vale 0 il campo seguente non è presente
	v_data	uchar[v_len]	Contiene i dati identificativi del titolo utilizzato per la transazione

6.7 Errore scommessa multipla

Questo attributo esteso è inviato al TAG dal MdF in risposta ad una transazione di vendita di scommessa multipla sia al totalizzatore che a quota fissa per specificare quale avvenimento ha uno stato incompatibile con la possibilità di vendita.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: ERR_MUL

Campo		Valore	
id		1031	
lung		3	
dati	avv	ushort	Codice avvenimento
	stato	uchar	Stato dell'avvenimento (Vedi tabella degli stati di un avvenimento)

6.8 Stato palinsesto

Questo attributo esteso è inviato al TAG dal MdF nei messaggi di notifica di variazione di palinsesto.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: STATO_PAL

Campo		Valore	
id		1032	
lung		3	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	stato	uchar	Stato del palinsesto (vedi tabella degli stati di un palinsesto)

6.9 Stato avvenimento

Questo attributo esteso è inviato al TAG dal MdF nei messaggi di notifica di variazione di palinsesto.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: STATO_AVV

Campo		Valore	
id		1033	
lung		5	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	avv	ushort	Codice avvenimento
	stato	uchar	Stato dell'avvenimento (vedi tabella degli stati di un avvenimento)

6.10 Risultati finali

Questo attributo esteso è inviato al TAG dal MdF nei messaggi di notifica di variazione di palinsesto.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: RIS_FIN

Campo		Valore	
id		1034	
lung		7 + posiz	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	avv	ushort	Codice avvenimento
	t_scom	uchar	Codice del tipo di scommessa
	posiz	uchar	Numero di posizioni espresse per combinazione
	n_com	uchar	Numero di combinazioni vincenti
	comb	uchar[posiz] [n_com]	*n_com* elementi di *posiz* caratteri ciascuno. Ogni elemento contiene il numero di un evento

6.11 Referti ufficiali

Questo attributo esteso è inviato al TAG dal MdF nei messaggi di notifica di variazione di palinsesto.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **REF_UFF**

Campo		Valore	
id		1035	
lung		6 + 2 x n_dati	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	avv	ushort	Codice avvenimento
	elem	uchar	Numero elemento di referto
	n_dati	uchar	Numero dei dati del referto
	dati	ushort[n_dati]	Dati del referto

6.12 Indirizzo di destinazione della risposta

Questo attributo esteso è inviato dai CSMF e PRV al MdF insieme ad una richiesta per segnalare che si intende ricevere la risposta all'indirizzo IP e porta applicativa specificati.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **IP_RISP**

Campo		Valore	
id		1036	
lung		6	
dati	port	ushort	Porta applicativa dove si intende ricevere la risposta
	addr	uint	Indirizzo IP dove si intende ricevere la risposta

6.13 Data avvenimento

Questo attributo esteso è inviato ai CSMF dal MdF nei messaggi di notifica di variazione di palinsesto e comunica la nuova data di chiusura accettazione di un avvenimento.

Il formato dell'attributo esteso è il seguente:

Mnemonico: **TIME_AVV**

Campo		Valore	
id		1037	
lung		8	
dati	pal	ushort	Codice palinsesto
	avv	ushort	Codice avvenimento
	anno	ushort	Anno da 0 a 65535
	mese	uchar	Mese (1-12)
	giorno	uchar	Giorno (1-31)

7 Appendici

7.1 Tabella codici causale

Causale	Descrizione
1	Emesso
2	Annullato
3	Pagato
4	Rimborsato
5	Pagato e rimborsato (pagamento)
6	Pagato e rimborsato (rimborso)
7	Pagato - Arretrato
8	Rimborsato - Arretrato
9	Pagato e rimborsato – Arretrato (pagamento)
10	Pagato e rimborsato – Arretrato (rimborsato)
21	Sovvenzione di cassa
22	Restituzione di cassa

I codici di causale superiori al numero 127 sono disponibili per l'utilizzo del protocollo in ambito CSMF.

7.2 Tabella degli stati di un avvenimento

Stato	Sigla	Descrizione
0	AA	Attesa apertura
1	SP	Accettazione sospesa
2	AP	Accettazione scommesse aperta
3	CH	Accettazione scommesse chiuse
4	RV	Risultato dell'avvenimento inserito
5	QC	Quote definitive al totalizzatore calcolate
6	QF	Eventi vincenti scommesse a quota fissa
7	AN	Annullato

La colonna *sigla* serve come riferimento per il Regolamento Sportivo

7.3 Numero identificativo biglietto

Questo numero viene attribuito dal MdF ad ogni transazione di vendita.

Il numero è composto da 48 bit.

I primi 40 sono generati da un algoritmo noto solo al MdF che garantisce l'univocità del valore nell'ambito del servizio competente per la transazione.

Gli ultimi 8 sono codificati ed identificano il servizio competente per la transazione.

La tabella seguente descrive il formato del numero:

Bit	Descrizione
47...40	Servizio competente per la transazione: E0 = Totalizzatore E1 = Quota fissa (i valori sono espressi in notazione esadecimale)
39...0	Valorizzati in modo univoco nell'ambito del servizio competente per la transazione

7.4 Tabella degli stati di un palinsesto

Stato	Sigla	Descrizione
0	PR	In preparazione
1	AA	Attesa apertura
2	AP	Accettazione scommesse aperta
3	CH	Accettazione scommesse chiuse

La colonna *sigla* serve come riferimento per il Regolamento Sportivo

7.5 Tabella dei tipi gioco

Codice	Sigla	Descrizione
0		Totali dei tipi di gioco
1	TOT	Scommesse sportive al totalizzatore
2	QF	Scommesse sportive a quota fissa

7.6 Esiti

Esito	Descrizione
1024	Nessun errore
1025	Avvenimenti non sufficienti
1026	Tipo scommesse non combinabili
1027	Avvenimenti non combinabili
1028	Avvenimento chiuso alle scommesse
1029	Notifica inesistente
1030	Quota inesistente

7.7 Tabella degli stati di un biglietto

Causale	Descrizione
1	Emesso
2	Annullato
3	Pagato
4	Pagato e rimborsato
5	Rimborsato
7	Pagato - Arretrato
8	Rimborsato - Arretrato
9	Pagato e rimborsato - Arretrato
10	Pagabile
11	Rimborsabile
12	Pagabile e rimborsabile
13	Arretrato - Arretrato
14	Rimborsabile - Arretrato
15	Pagabile e rimborsabile - Arretrato
16	Pagabile - Prescritto
17	Rimborsabile - Prescritto
18	Pagabile e rimborsabile - Prescritto

ALLEGATO 2

Caratteristiche delle ricevute delle scommesse sportive

La ricevuta, rilasciata su autorizzazione del sistema di controllo del Ministero delle finanze, rappresenta l'unico titolo di scommessa.

Una ricevuta può contenere:

- un solo tipo di gioco (una ricevuta può essere rilasciata o per scommesse a totalizzatore o per scommesse a quota fissa).
- una sola tipologia di scommesse (una ricevuta può essere rilasciata o per una scommessa singola/plurima o per una scommessa multipla).

Una ricevuta di scommessa può contenere:

Totalizzatore	Singola - plurima	sino a 4 righe di scommessa riferite a tipologie di scommesse diverse afferenti allo stesso avvenimento
	Multipla	una ed una sola scommessa afferente ad avvenimenti diversi – esplicitamente designati per questo tipo di scommessa – tutti relativi allo stesso programma di scommesse
Quota fissa	Singola	una ed una sola riga di scommessa
	Multipla (semplice o complessa)	una scommessa su più avvenimenti combinati tra di loro
	Multipla speciale	una scommessa su più avvenimenti combinati tra di loro e legati attraverso sistemi di gioco specifici

1. CARATTERISTICHE FISICHE DELLA RICEVUTA

La Ricevuta:

- è stampata su di un supporto cartaceo prodotto tipograficamente senza bolli;
- ha una lunghezza variabile in ragione del numero di righe di scommessa riportate sulla ricevuta stessa.

Dallo stesso rotolo possono essere prodotti in stampa:

- eventuali saldi cassa del terminale;
- eventuali informative per il Cliente;
- biglietti di prova per la manutenzione del terminale – TEST TICKET.

2. DATI DI IDENTIFICAZIONE DELLA RICEVUTA

Sulla ricevuta rilasciata allo scommettitore devono essere sempre presenti i campi obbligatori di seguito indicati, ogni campo è preceduto da un prefisso prestabilito e non modificabile utile alla comprensione dei dati identificativi della ricevuta.

Titolo ricevuta	***"MinisteroFinanze"***
Codice del concessionario	Nella forma "CC-NNNN"
"CC-"	Prefisso obbligatorio
NNNNN	Numero identificativo del concessionario che ha emesso la ricevuta, l'identificativo è assegnato dal Ministero delle Finanze.
Nome del concessionario	Nella forma "NC - Concessionario"
"NC-"	Prefisso obbligatorio
Concessionario	Descrizione breve assegnata al concessionario dal Ministero delle Finanze
Tipo di gioco	Nella forma "TG-XXX"
"TG-"	Prefisso obbligatorio
TOT	Scommessa a totalizzatore
QF	Scommessa a quota fissa
Giornata di emissione	Stampato in modo da evidenziarsi rispetto agli altri campi e nella forma "GE-GG.MMM.AAAA"
"GE-"	Prefisso obbligatorio
GG.MMM.AAAA	Data di emissione della ricevuta, MMM è la sigla alfabetica del mese (es. GEN, FEB, ...)
Ora emissione	Nella forma "OE-OO.MM"
"OE-"	Prefisso obbligatorio
OO :MM	Ora e minuti di emissione della ricevuta - (sono assegnati automaticamente dal sistema)
Identificativo concessionario	nella forma "IC-TT.TTT/N.NNN.NNN"
"IC-"	Prefisso obbligatorio
TT.TTT	Numero del terminale del concessionario che ha emesso la ricevuta
N.NNN.NNN	Numero progressivo di vendita della ricevuta assegnato nell'ambito del concessionario, del tipo di gioco (TOT/QF) e della giornata

Identificativo biglietto	Nella forma "IB- TTEE.EEEE.EEEE ". Questa specifica informazione deve essere stampata sul biglietto 2 volte in modo da essere sempre leggibile.
"IB-"	Prefisso obbligatorio
TT	Tipo di gioco presente sulla ricevuta ; può valere: - E0 per scommesse a totalizzatore - E1 per scommesse a quota fissa
EE.EEEE.EEEE	Identificativo univoco con il quale la ricevuta è stata memorizzata dal sistema di controllo del Ministero delle Finanze. L'identificativo è espresso in esadecimale ed ogni carattere può valere da "0" a "F"
Identificativo programma	Stampato in modo da evidenziarsi rispetto agli altri campi e nella forma "CONI Programma XXX" o "CONI Settimana XXX"
"CONI PROGRAMMA "	Prefisso obbligatorio – scommessa su avvenimento contenuto in uno dei Programma ufficiale degli eventi futuri FPU aperto all'accettazione delle scommesse
XXX	Numero assegnato al programma ufficiale degli eventi futuri (FPU)
"CONI SETTIMANA "	Prefisso obbligatorio – scommessa su avvenimento contenuto nel Programma ufficiale settimanale SPU aperto all'accettazione delle scommesse
XXX	Numero assegnato al programma ufficiale settimanale (SPU)
Data dell'avvenimento	Stampato in modo da evidenziarsi rispetto agli altri campi e nella forma "GR-GG.MMM.AAAA"
"GR-"	Prefisso obbligatorio
GG.MMM.AAAA	Data di svolgimento dell'avvenimento (nel caso di scommesse multiple è la data di svolgimento dell'ultimo avvenimento)
Numero scommesse	Nella forma "NS-X.XXX"
"NS-"	Prefisso obbligatorio
X.XXX	Numero di scommesse contenute sulla ricevuta
Totale eventi scommettibili	Nella forma "ES-XX.XXX" - il campo è opzionale
"ES-"	Prefisso obbligatorio
XX.XXX	Numero totale di eventi scommettibili per le scommesse effettuate sull'intero biglietto

3. PREZZO DELLA RICEVUTA

Per tutti i diversi tipi di scommessa deve essere prevista una riga di stampa che indichi il prezzo della ricevuta.

Totale importo scommesso	Prefisso obbligatorio
9.999.999.999	Prezzo complessivo di vendita della ricevuta

4. RIGA IDENTIFICATIVA DELL'AVVENIMENTO

In ogni tipo di scommessa l'avvenimento oggetto della scommessa o parte della scommessa deve essere identificato secondo quanto di seguito descritto.

Questa riga definisce l'avvenimento oggetto della scommessa ed è compilata secondo lo schema che segue:

AAA	DESAVVENIMENTO	SPORT	MANI

AAA	Numero di avvenimento ricavato dal programma ufficiale
DESAVVENIMENTO	Descrizione dell'avvenimento scommesso, la lunghezza massima è di 25 caratteri. Può contenere una descrizione unica oppure una descrizione composta del tipo "SQUADRA1-SQUADRA2".
SPORT	Sport relativo all'avvenimento scommesso la lunghezza è di 6 caratteri
MANI	Sigla relativa alla manifestazione a cui fa riferimento l'avvenimento, la lunghezza è di 4 caratteri

5. RIGHE SCOMMESSE AL TOTALIZZATORE

5.1 SCOMMESSA SINGOLA - PLURIMA

Queste due diverse tipologie di scommessa al totalizzatore possono essere riportate sulla stessa ricevuta a condizione che insistano sullo stesso avvenimento.

5.1.1 RIGA IDENTIFICATIVA DELLA SCOMMESSA

Questa riga è fissa e deve contenere la dicitura "SCOMMESSA SINGOLA-PLURIMA".

5.1.2 RIGA IDENTIFICATIVA DELL'AVVENIMENTO

L'avvenimento viene riportato come illustrato al paragrafo 4.

5.1.3 RIGHE SCOMMESSA

Sono ammesse fino a quattro righe di scommessa.

Ogni riga di scommessa è riportata in stampa secondo il formato :

TOT-SIS	Eventi scommessa	LL.LLL.LLL

TOT	Sigla del tipo di scommessa (vedi paragrafo 8)
SIS	Sigla dell'eventuale sistema di gioco, uno tra quelli previsti su quello specifico tipo di scommessa (X, N, P, G, T)
Eventi scommessa	Numero o descrizione dell'evento scommessa
99.999.999	Importo scommesso sulla riga

Nella scommessa plurima possono esistere più righe di stampa per la stessa scommessa.

TOT-SIS	Eventi scommessi	
	Segue eventi scommessi	
	Segue eventi scommessi	99.999.999

5.2 SCOMMESSA A TOTALIZZATORE MULTIPLA

Nell'ambito del programma ufficiale settimanale SPU vengono designati una serie di avvenimenti sui quali sara possibile effettuare scommesse multiple al totalizzatore.

5.2.1 RIGA IDENTIFICATIVA DELLA SCOMMESSA

Questa riga e fissa e deve contenere la dicitura "SCOMMESSA MULTIPLA TOTALIZZATORE".

5.2.2 RIGA IDENTIFICATIVA DELL'AVVENIMENTO / SCOMMESSA

Per ogni elemento della scommessa vengono stampate due righe:

- Riga avvenimento stampata come illustrato al paragrafo 4;
- Riga dati di scommessa.

5.2.2.1 RIGA DATI DI SCOMMESSA

Questa riga riporta le informazioni sui termini di scommessa ed e compilata secondo lo schema che segue:

Evento/i scommessa/e	Eventi scommessi sullo specifico avvenimento

6.2 SCOMMESSE A QUOTA FISSA MULTIPLA

6.2.1 RIGA IDENTIFICATIVA DELLA SCOMMESSA

Questa riga è fissa e deve contenere la dicitura "MULTIPLA QUOTA FISSA"

6.2.2 RIGA IDENTIFICATIVA DELL'AVVENIMENTO / SCOMMESSA

Per ogni elemento della scommessa vengono stampate due righe:

- Riga avvenimento stampata come illustrato al paragrafo 4;
- Riga dati di scommessa.

6.2.2.1 RIGA DATI DI SCOMMESSA.

Questa riga riporta le informazioni sui termini di scommessa ed e compilata secondo lo schema che segue:

TTTTTTTTTTTTTTT	Evento/i scommesso	QQQ,QQ	QQQ,QQ	QQQ,QQ

TTTTTTTTTTTTTTT	Descrizione del tipo di scommessa
Evento scommesso	Eventi scommessi sullo specifico avvenimento
QQQ,QQ	Quota assegnata per l'evento scommesso
QQQ,QQ	Quota assegnata per l'evento scommesso
QQQ,QQ	Quota assegnata per l'evento scommesso

6.2.3 PIEDE DELLA SCOMMESSA

Il piede della scommessa riporta i dati complessivi di vendita e di pagamento in caso di vincita:

6.2.3.1 MULTIPLE SEMPLICI

Totale importo scommesso	Prefisso obbligatorio
9.999.999.999	Prezzo complessivo di vendita della ricevuta
Totale importo pagamento	Prefisso obbligatorio
9.999.999.999	Valore del pagamento nel caso la scommessa della ricevuta risultasse vincente. Tale importo è comprensivo delle eventuali maggiorazioni previste dal regolamento

6. SCOMMESSE A QUOTA FISSA

6.1 SCOMMESSE A QUOTA FISSA SINGOLA

6.1.1 RIGA IDENTIFICATIVA DELLA SCOMMESSA

Questa riga è fissa e deve contenere la dicitura "SINGOLA QUOTA FISSA".

6.1.2 RIGA IDENTIFICATIVA DELL'AVVENIMENTO

L'avvenimento viene riportato come illustrato al paragrafo 4.

6.1.3 RIGHE SCOMMESSA

Ogni riga di scommessa è riportata in stampa secondo il formato :

TTTTTTTTTTTTTTTT	Evento scommesso	QQQ,QQ

TTTTTTTTTTTTTTTTT	Descrizione del tipo di scommessa
Evento scommesso	Numero o descrizione dell'evento scommessa
QQQ,QQ	Quota assegnata all'evento scommesso

6.1.4 RIGA DI CHIUSURA

La scommessa è chiusa da due righe che riportano:

Totale importo scommesso	Prefisso obbligatorio
9.999.999.999	Prezzo complessivo di vendita della ricevuta
Totale importo pagamento	Prefisso obbligatorio
9.999.999.999	Valore del pagamento nel caso la scommessa della ricevuta risultasse vincente

6.2.3.2 MULTIPLE COMPLESSE

Una multipla complessa è quella scommessa dove per un termine di scommessa è stato indicato più di un evento scommettibile.

Totale importo scommesso	Prefisso obbligatorio
9.999.999.999	Prezzo complessivo di vendita della ricevuta
Totale numero scommesse	Prefisso obbligatorio
X.XXX	numero delle scommesse elementari generate dal sistema (è lo stesso valore contenuto in "NS-")
Puntata per combinazione	Prefisso obbligatorio
9.999.999.999	Valore scommesso su ogni singola combinazione calcolato come ***Totale importo scommesso*** diviso il valore di "NS-"
Totale pagamento massimo	Prefisso obbligatorio
9.999.999.999	Importo di vincita massimo tra tutte le combinazioni giocate. Tale importo è comprensivo delle eventuali maggiorazioni previste dal regolamento.

6.3 SCOMMESSE A QUOTA FISSA MULTIPLA SPECIALE

6.3.1 RIGA IDENTIFICATIVA DELLA SCOMMESSA

Sono ammessi sistemi organizzati su:

- Basi e varianti;
- Ambi, terni, quaterne e cinquine.

Le due diverse tipologie di gioco sistemistico possono essere combinate tra di loro.

Questa riga di scommessa riporta l'indicazione del tipo di scommessa e la presenza di eventuali sistemi ad essa collegati:

MULTIPLA QUOTA FISSA SPECIALE	ATQC

A	Ambi ovvero gli avvenimenti scommessi ruotano due a due, originando una serie di scommesse
T	Terni ovvero gli avvenimenti scommessi ruotano tre a tre, originando una serie di scommesse
Q	Quaterne ovvero gli avvenimenti scommessi ruotano quattro a quattro, originando una serie di scommesse
C	Cinquine ovvero gli avvenimenti scommessi ruotano cinque a cinque, originando una serie di scommesse

6.3.2 RIGA IDENTIFICATIVA DELL'AVVENIMENTO / SCOMMESSA

Per ogni elemento della scommessa vengono stampate due righe:

- Riga avvenimento stampata come illustrato al paragrafo 4;
- Riga dati di scommessa.

6.3.2.1 RIGA DATI DI SCOMMESSA.

Questa riga riporta le informazioni sui termini di scommessa ed è compilata secondo lo schema che segue:

TTTTTTTTTTTTTTTT	Evento/i scommesso	QQQ,QQ	QQQ,QQ	QQQ,QQ	Base

TTTTTTTTTTTTTTTT	Descrizione del tipo di scommessa
Evento scommesso	Eventi scommessi sullo specifico avvenimento
QQQ,QQ	Quota assegnata per l'evento scommesso
QQQ,QQ	Quota assegnata per l'evento scommesso
QQQ,QQ	Quota assegnata per l'evento scommesso
Base	Indica in caso di multipla speciale gli avvenimenti base della scommessa

6.3.3 PIEDE DELLA SCOMMESSA

Il piede della scommessa riporta i dati complessivi di vendita e di pagamento in caso di vincita.

Totale importo scommesso	Prefisso obbligatorio
9.999.999.999	Prezzo complessivo di vendita della ricevuta
Totale numero scommesse	Prefisso obbligatorio
X.XXX	Numero delle scommesse elementari generate dal sistema (è lo stesso valore contenuto in "NS-")
Puntata per combinazione	Prefisso obbligatorio
9.999.999.999	Valore scommesso su ogni singola combinazione calcolato come ***Totale importo scommesso*** diviso il valore di "NS-"
Totale pagamento massimo	Prefisso obbligatorio
9.999.999.999	Importo di vincita massimo tra tutte le combinazioni giocate. Tale importo è comprensivo delle eventuali maggiorazioni previste dal regolamento.

7. TRATTAMENTO IN POST VENDITA DELLA RICEVUTA

Le operazioni di post-vendita sono validate dal sistema di controllo del Ministero delle Finanze. Le informazioni contenute sulle ricevute devono essere trasmesse a tale sistema di controllo.

Il sistema del Ministero delle Finanze invierà in risposta, al terminale che ha richiesto l'operazione, oltre alla causale e all'importo di uscita di cassa, anche il numero di operazione di pagamento che devono essere apposti sulla ricevuta trattata.

La ricevuta deve essere inoltre "trattata fisicamente", in modo da impedire un eventuale successivo tentativo di pagamento, e trattenuta dal concessionario.

Il trattamento in post vendita della ricevuta avviene per:

- Annullamento o sostituzione;
- Pagamento;
- Rimborso;
- Pagamento e rimborso.

La ricevuta esitata deve riportare tutte le informazioni previste dal regolamento.

8 SIGLE DELLA SCOMMESSA SPORTIVA A TOTALIZZATORE

SIGLA	Tipo scommessa
X1	Vincente
X12	Piazzato 12
X13	Piazzato 123
X14	Piazzato 1234
X15	Piazzato 12345
X16	Piazzato 123456
DUE	Accoppiata libera
DUO	Accoppiata in ordine
TRE	Trio libera
TRO	Trio in ordine
QUA	Quartet libera
QUO	Quartet in ordine
CIN	Quintet libero
CIO	Quintet in ordine
SEI	Sestet libero
SEO	Sestet in ordine

98A5460

DECRETO 19 giugno 1998.

Approvazione del modello di dichiarazione di inizio di attività da parte dei concessionari per l'esercizio delle scommesse sportive.

IL DIRETTORE GENERALE
DEL DIPARTIMENTO DELLE ENTRATE

Visto il decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 496, e successive modificazioni, concernente la disciplina delle attività di gioco;

Visto l'art. 3, comma 229, della legge 28 dicembre 1995, n. 549, che prevede che sono riservate al Comitato olimpico nazionale italiano, C.O.N.I., l'organizzazione e l'esercizio delle scommesse a totalizzatore e a quota fissa sulle competizioni sportive organizzate o svolte sotto il proprio controllo;

Visto l'art. 14, comma 1, del regolamento recante norme per l'organizzazione e l'esercizio delle scommesse a totalizzatore e a quota fissa riservate al C.O.N.I. emanato, in attuazione dell'art. 3, comma 230, della citata legge, con decreto ministeriale 2 giugno 1998, n. 174, in base al quale i concessionari per l'esercizio delle scommesse presentano, all'ufficio competente, anche in via telematica, la dichiarazione di inizio di attività su stampato conforme al modello approvato con apposito decreto del direttore generale del Dipartimento delle entrate;

Visti gli articoli 3, comma 2, e 16 del decreto legislativo 3 febbraio 1993, concernenti l'esercizio dei poteri e le attribuzioni dei dirigenti generali;

Considerato che occorre dare attuazione alla disposizione di cui all'art. 14 del citato regolamento;

Decreta:

Art. 1.

I soggetti indicati nelle premesse, in esecuzione di quanto previsto dall'art. 14 del regolamento emanato con decreto ministeriale 2 giugno 1998, n. 174, debbono presentare all'ufficio competente, in duplice esemplare, la dichiarazione di inizio di attività redatta su stampato conforme al modello allegato al presente decreto.

Il presente decreto sarà pubblicato nella *Gazzetta Ufficiale* della Repubblica italiana.

Roma, 19 giugno 1998

p. *Il Direttore generale*: MANCINI

DICHIARAZIONE DI INIZIO DI ATTIVITA'
(ART. 14 d. m. 2 giugno 1998, n. 174)

ALL'UFFICIO ....

Il sottoscritto[1] ....,..
nato a ....(prov. ......) in data ....
Domiciliato a ....(prov. ......) via ....
Partita IVA ....
a norma delle vigenti disposizioni

DICHIARA

che dal .... presso[2]..

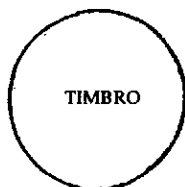
sito in via ....
località .... Comune di ....(prov. ....)
avrà luogo l'accettazione delle scommesse sulle competizioni sportive organizzate dal C.O.N.I.

..................., li ....

(firma del dichiarante)

= =

SPAZIO RISERVATO ALL' AMMINISTRAZIONE FINANZIARIA

UFFICIO ....(prov. ....)
Si restituisce la presente dichiarazione da esibire all'Autorità di P.S.

..............., li .... TIMBRO (firma)

[1] Cognome e nome del dichiarante
[2] Agenzia, Ricevitoria, Ippodromo, Allibratori .

98A5461

DECRETO 19 giugno 1998.

Approvazione della convenzione tipo per accedere alle concessioni per l'esercizio delle scommesse sportive.

IL DIRETTORE GENERALE
DEL DIPARTIMENTO DELLE ENTRATE

Visto il decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 496, e successive modificazioni, concernente la disciplina delle attività di gioco;

Visto l'art. 3, comma 229, della legge 28 dicembre 1995, n. 549, che prevede che sono riservate al Comitato olimpico nazionale italiano, C.O.N.I., l'organizzazione e l'esercizio delle scommesse a totalizzatore e a quota fissa sulle competizioni sportive organizzate o svolte sotto il proprio controllo;

Visto il regolamento recante norme per l'organizzazione e l'esercizio delle scommesse a totalizzatore e a quota fissa sulle competizioni sportive riservate al C.O.N.I., emanato, in attuazione della citata legge, con decreto ministeriale 2 giugno 1998, n. 174;

Visto l'art. 2, comma 1, del citato regolamento, in base al quale il C.O.N.I può attribuire a persone fisiche, società ed altri enti le concessioni per l'esercizio delle scommesse sportive;

Visto l'art. 2, comma 4, del citato regolamento in base al quale, con decreto del Ministro delle finanze, debbono essere approvate, su proposta del C.O.N.I. le convenzioni tipo che accedono alle concessioni anzidette;

Vista la convenzione-tipo allegata al presente decreto proposta dal C.O.N.I. con nota n. 1612 dell'11 giugno 1998;

Considerata l'esigenza di stabilire corrispettivi spettanti ai concessionari identici a quelli riconosciuti per le analoghe attività di accettazione e raccolta delle scommesse sulle corse dei cavalli di più frequente effettuazione;

Ritenuta l'idoneità della convenzione anzidetta in relazione ai principi fissati nel regolamento anzidetto;

Decreta:

Art. 1.

È approvata la convenzione-tipo allegata al presente decreto, che accede alle concessioni per l'esercizio delle scommesse sportive.

Il presente decreto sarà pubblicato nella *Gazzetta Ufficiale* della Repubblica italiana.

Roma, 19 giugno 1998

p. *Il Direttore generale*: MANCINI

CONVENZIONE TIPO PER L'ESERCIZIO DELLE SCOMMESSE SPORTIVE AL TOTALIZZATORE NAZIONALE ED A QUOTA FISSA.

Art. 1

(Premesse)

1.1 La presente convenzione, firmata dal Concessionario per accettazione, costituisce parte integrante e sostanziale della concessione per l'esercizio delle scommesse sportive a quota fissa e a totalizzatore e si conforma al Decreto Ministeriale n. 174 del 2 giugno 1998 (d'ora in avanti il Regolamento), disciplinante la materia.

1.2 Le concessioni, ai sensi dell'art. 2 del Regolamento, vengono rilasciate a singoli soggetti; nel caso questi abbiano più punti di accettazione delle scommesse, il CONI dovrà autorizzare ogni singolo punto.

1.3 L'esercizio delle scommesse oggetto della concessione deve essere effettuato con diligenza e zelo all'interno dei locali autorizzati dal CONI.

1.4 I locali ove vengono accettate le scommesse oggetto della concessione, nel seguito denominati "Agenzie", debbono essere in regola con tutte le prescrizioni di legge per l'uso a cui debbono essere destinati e presentare altresì caratteristiche di luminosità, areazione, condizioni igieniche e di decoro tali da renderli adeguati all'esercizio delle attività oggetto della concessione; devono essere, altresì, destinati esclusivamente ad attività di accettazione di scommesse.

Art. 2

(Definizione delle attività oggetto della concessione)

2.1 Le attività oggetto della concessione sono costituite:
a) dall'accettazione delle scommesse sportive a quota fissa, così come definite e disciplinate dal Regolamento;
b) dall'accettazione delle scommesse sportive a totalizzatore gestito, in via transitoria, dal Ministero delle finanze, così come definite e disciplinate dal Regolamento.

2.2 Le scommesse posssono essere accettate anche a mezzo telefonico, nel rispetto delle condizioni stabilite dall'art. 4, comma 6, del Regolamento.

2.3 L'unità di scommessa e la scommessa minima sono fissate con delibera del CONI.

Art. 3

(Obbligazioni del Concessionario)

Il Concessionario si impegna espressamente a:

3.1 Osservare la presente Convenzione, le norme di legge applicabili ed il Regolamento in ordine alle attività oggetto di concessione, nonché le disposizioni del Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza.

3.2 Presentare prima dell'inizio delle attività la dichiarazione di cui all'art. 14 del Regolamento.

3.3 Provvedere alle dotazioni delle Agenzie, mediante la puntuale realizzazione dei lavori e l'installazione degli strumenti informatici e multimediali conformi alle specifiche tecniche definite con Decreto del Ministero delle finanze; la concessione non potrà essere rilasciata, e se rilasciata, sarà revocata, nei confronti dei soggetti che non provvedano ad adeguarsi a siffatte specifiche.

3.4 Procedere alla manutenzione ed ai miglioramenti che risulteranno man mano opportuni o saranno disposti dal CONI per il decoro e la ricettività dei locali.

3.5 Accettare, secondo le modalità previste dalla presente Convenzione, le scommesse esplicitamente indicate nell'atto di concessione, nonché tutti gli altri tipi di scommesse che potranno essere previste dal Regolamento.

3.6 Garantire la continuità del servizio per almeno undici mesi l'anno e per almeno sei giorni alla settimana, concordando con il CONI i periodi di inattività.

3.7 Tenere esposto nei propri locali, a disposizione del pubblico ed in modo ben visibile, il Regolamento nonché copia dell'atto di concessione e della licenza di pubblica sicurezza.

Art. 4

(Divieti)

Al Concessionario è fatto divieto di:

4.1 Svolgere o far svolgere nelle Agenzie attività diverse dall'esercizio e dall'accettazione di scommesse salvo che, in locali separati, si svolgano concorsi pronostici, lotterie e giuochi similari.

4.2 Cedere ad altri la concessione senza la preventiva autorizzazione del Ministero delle finanze.

4.3 Promuovere o aderire ad iniziative che realizzino forme di concentrazione di una pluralità di concessioni in un unico centro di interessi, in difformità con la norma di cui all'art. 9, comma 1 primo e secondo periodo e art. 9 comma 2, ovvero ad iniziative che possano incidere direttamente od indirettamente sulla regolarità dello svolgersi degli eventi sportivi.

4.4 Qualora il concessionario sia costituito in forma di società per azioni, in accomandita per azioni, o a responsabilità limitata, le azioni aventi diritto di voto o le quote devono essere intestate a persone fisiche, società in nome collettivo o in accomandita semplice. Le imprese di cui al precedente periodo sono tenute a comunicare al CONI, pena la sanzione di cui al successivo art. 20, l'elenco dei soci titolari, con il numero delle azioni o l'entità delle quote da essi possedute e gli eventuali trasferimenti di titolarità.

Art. 5

(Corrispettivo del concessionario)

5.1 Per l'esercizio delle attività relative alle scommesse a totalizzatore è riconosciuto al concessionario un corrispettivo identico a quello spettante per le analoghe attività di accettazione e raccolta delle scommesse sulle corse dei cavalli. Per le scommesse fino a tre eventi è riconosciuto al concessionario un corrispettivo pari al 48 per cento del prelievo stabilito a favore del CONI, al netto dell'imposta unica.

5.2 Per l'esercizio delle scommesse a quota fissa la quota di prelievo a favore del CONI è stabilita con il decreto previsto dall'art. 12 del Regolamento.

Art. 6

(Spese ed oneri di gestione)

6.1 Tutte le spese inerenti o connesse alle attività oggetto della concessione, comprese quelle relative ai locali nonché all'acquisizione, all'installazione ed alla gestione degli strumenti informatici e multimediali, sono ad esclusivo carico del Concessionario.

6.2 Il Concessionario si assume altresì l'onere delle eventuali perdite dipendenti dalle scommesse e da ogni genere di contestazione, non dipendente dai dati gestiti e diffusi dal Totalizzatore Nazionale, che possano comunque derivare all'esercizio delle scommesse, mantenendo indenne il CONI da ogni responsabilità per fatti imputabili al Concessionario stesso.

Art. 7

(Cauzione e fidejussione)

7.1 Il Concessionario è tenuto a prestare inizialmente garanzia fidejussoria "a prima richiesta", per Lit. 100.000.000 (centomilioni), emessa da Istituto Bancario od Assicurativo di primaria importanza, sulla base di un fac-simile predisposto dal CONI. La fidejussione resta, per tutta la durata del rapporto, a disposizione del CONI a specifica garanzia dell'adempimento delle obbligazioni assunte dal Concessionario.

Il Concessionario si impegna ad adeguare, nei termini stabiliti dal CONI, dette fidejussioni, in funzione del volume della raccolta e dell'ammontare delle vincite liquidate.
La suindicata fidejussione può essere sostituita da una garanzia fidejussoria cumulativa (i cui termini dovranno essere approvati ed autorizzati dal CONI) che garantisca adeguatamente l'adempimento dei singoli Concessionari.

7.2 Qualora le somme dovute dal Concessionario, a seguito di un contestato ritardo negli adempimenti di cui alla Convenzione o negli altri casi ivi previsti, non siano corrisposte nei . termini, il CONI chiederà al fidejussore l'adempimento dell'obbligazione dandone avviso al Concessionario stesso, che sarà tenuto a ricostituire la garanzia entro i successivi tre giorni feriali consecutivi.

Art. 8

(Trasferimento della sede)

8.1 Il trasferimento dei locali dell'Agenzia deve essere richiesto al CONI, almeno 90 giorni prima della prevista data di trasferimento, unitamente ad una completa relazione sull'ubicazione e tipologia della nuova sede. Il CONI potrà autorizzare il trasferimento ove ritenga ne sussistano le condizioni.

8.2 Il trasferimento può essere richiesto quando il Concessionario abbia perso la disponibilità dei locali per provvedimento di sfratto esecutivo per cause diverse dalla morosità, o in caso di espropriazione o di perimento della cosa, ovvero per altri giustificati motivi, la cui opportunità sarà riconosciuta e valutata dal CONI.

Art.9

(Regole della concorrenza)

9.1 L'autorizzazione del CONI, in merito ai soggetti singoli o associati titolari di concessione deve essere richiesta anche per le operazioni di concentrazione che comportino l'acquisizione da parte di un medesimo soggetto di posizioni di controllo, compartecipazione o cointeressenza in più società titolari di concessione.

L'autorizzazione può essere motivatamente negata qualora le operazioni di concentrazione comportino l'acquisizione di posizione dominante a livello nazionale.
La partecipazione di un medesimo soggetto, persona fisica o giuridica, anche attraverso soggetti controllati o collegati, a più società titolari di concessione non costituisce di per sé abuso, salvo che non rientri nei divieti di cui all'art. 4.3.

9.2 Ai fini dell'applicazione della presente Convenzione si ha comunque posizione dominante quando uno stesso soggetto, anche attraverso soggetti controllati o collegati, detiene una posizione di controllo su un numero di concessioni superiori al 5 % del totale delle concessioni e comunque quando. anche attraverso compartecipazioni e/o cointeressenze, rappresenti nelle quote totali di sua pertinenza, una percentuale superiore al 10 % del volume nazionale annuo delle scommesse accettate.
Ove sia accertato abuso di posizione dominante, il CONI con atto notificato a mezzo di lettera raccomandata con avviso di ricevimento, diffida il soggetto che l'ha commesso a cessare l'abuso stesso e ad eliminarne le cause.

9.3 Nel caso di inottemperanza alla diffida, il CONI dispone la revoca delle concessioni eccedenti la percentuale consentita.

Art. 10

(Ricevuta delle scommesse)

10.1 Le ricevute delle scommesse e le modalità di emissione delle medesime sono disciplinate dagli artt. 10 e 15 del Regolamento.

Art.11

(Validità delle scommesse)

11.1 La scommessa è considerata valida nei casi e nei limiti stabiliti dall'art. 8, comma 1, 2, 3 e 4 del Regolamento.

Art. 12

(Validità dei risultati della gara oggetto della scommessa e pagamento delle vincite)

12.1 Ai fini della determinazione della vincita si tiene conto esclusivamente del risultato conseguito ed ottenuto sul campo, tempestivamente certificato e reso pubblico dal CONI.

12.2 La scommessa è considerata vincente quando tutti i termini con i quali è stata espressa sono conformi ai risultati degli avvenimenti cui la stessa si riferisce.

12.3 Il pagamento delle scommesse vincenti è effettuato subito dopo la convalida del risultato ai sensi e con le modalità previste dagli artt. 8 e 11 del Regolamento.

Art. 13

(Rimborso delle scommesse)

13.1 Il rimborso delle scommesse è disciplinato dal Regolamento.

13.2 Il Concessionario dovrà rimettere agli uffici competenti del CONI l'elenco delle ricevute non rimborsate con la cadenza temporale di cui al successivo art. 15.1.

Art.14

(Attribuzione dei proventi)

14.1 Con decreto del Ministero delle finanze sono stabilite le quote di prelievo sull'introito lordo delle scommesse da destinarsi al CONI, al netto dell'imposta unica di cui alla L. 22 dicembre 1951, n. 1379, e delle spese relative all'accettazione ed alla raccolta delle scommesse medesime ed alla gestione del totalizzatore nazionale.

14.2 Il Concessionario si obbliga a versare al CONI, quale corrispettivo della concessione, la quota di prelievo che viene stabilita con il richiamato decreto Ministeriale

14.3 Per l'esercizio delle scommesse a quota fissa restano a carico del Concessionario le eventuali perdite, secondo quanto stabilito dall'art.6.2.

14.4 Il prelievo di competenza del CONI sarà versato dal Concessionario direttamente al CONI, con le modalità previste dall'art. 15.

14.5 Con riferimento alle scommesse al totalizzatore, il Concessionario, fatte salve le quote di prelievo del CONI, compensa gli eventuali esborsi per i pagamenti delle vincite in eccedenza tramite il servizio di compensazione del gestore del totalizzatore.

Art. 15

(Versamenti al CONI)

15.1 Le somme dovute al CONI saranno versate dal Concessionario utilizzando esclusivamente i servizi bancari con valuta fissa e disponibilità, entro il giorno 20 di ogni mese per le scommesse accettate fino al giorno 15 del mese stesso, ed entro il giorno 5 del mese successivo per le scommesse accettate fra il giorno 16 e la fine del mese precedente. Per il computo dei suddetti termini di pagamento fa fede la

registrazione dell'istituto bancario emittente. In caso di ritardo il Concessionario è soggetto al pagamento degli interessi moratori omnicomprensivi, pari al doppio del saggio di interesse legale, calcolati dal giorno successivo alla scadenza all'effettivo pagamento.
15.2 Decorsi 60 giorni dal mancato versamento, il CONI potrà escutere la garanzia prestata dal Concessionario ai sensi dell'art. 7

ART. 16

(Controlli)

16.1 Il Concessionario si impegna a consentire l'accesso ai locali nell'Agenzia ed alla documentazione amministrativa, al personale del CONI o a suoi delegati, muniti di apposita tessera di riconoscimento.

ART.17

(Responsabilità per i danni)

17.1 Il Concessionario, nel caso di violazione dei divieti ed obblighi posti a suo carico, è tenuto al risarcimento dei danni eventualmente causati, per l'ammontare determinato dalla Giunta Esecutiva del CONI avuto riguardo alla gravità della situazione e sulla base di un'istruttoria condotta dalla Commissione di Disciplina ai sensi dell'art.18.

17.2 Salva l'applicabilità di altre sanzioni previste dalla presente Convenzione e dal Regolamento, la sospensione delle attività di accettazione delle scommesse, a qualsiasi titolo messa in atto dal Concessionario, comporterà l'applicazione di una penale, per ogni giorno di sospensione, pari al doppio del prelievo medio giornaliero calcolato sui dodici mesi precedenti, ovvero nella fase di avvio delle scommesse sportive, sui mesi di attività.

ART. 18

(Inchiesta amministrativa)

18.1 Le violazioni degli obblighi, prescrizioni e divieti posti a carico del Concessionario dalla presente Convenzione sono accertate attraverso un'inchiesta amministrativa, condotta da una Commissione di Disciplina.

18.2 La Commissione di Disciplina è composta da tre membri, di cui uno Dirigente del CONI, uno esperto in sistemi organizzativi ed informativi ed uno esperto in materia giuridica, nominati per la durata di quattro anni dalla Giunta Esecutiva del

CONI. L'atto di nomina contiene anche l'indicazione di quello dei tre componenti chiamato a svolgere le funzioni di Presidente. Con il medesimo atto, e con le stesse modalità, sono nominati anche i tre componenti supplenti.

18.3 L'inchiesta è condotta dalla Commissione di Disciplina, che procede alla contestazione dell'addebito al Concessionario mediante invio di plico raccomandato con avviso di ricevimento. La contestazione deve contenere l'indicazione delle norme della Convenzione o del Regolamento che si assumono violate, delle prove e degli indizi a carico del Concessionario, nonché delle sanzioni previste e della facoltà di nominare un proprio difensore dinanzi alla Commissione di Disciplina.
La contestazione può essere integrata in corso di inchiesta con le stesse modalità e garanzie nel rispetto dei termini ove non derogati sull'accordo delle parti

18.4 In caso di violazione di lieve entità, la Commissione può assegnare al Concessionario un termine per regolarizzare la posizione.

18.5 La Commissione di Disciplina assegna termini per difesa non inferiori a 15 giorni disponendo l'acquisizione delle prove e l'audizione dell'interessato anche in eventuale contraddittorio con i funzionari CONI. Alle udienze può partecipare un legale di fiducia del Concessionario.
L'attività istruttoria della Commissione di Disciplina si conclude con un parere - obbligatorio ma non vincolante - da rendersi alla Giunta Esecutiva del CONI, non oltre 90 giorni dalla data di ricevimento della contestazione da parte del Concessionario, pena la perenzione che verrà dichiarata dalla Giunta Esecutiva stessa.

18.6 La Commissione di Disciplina potrà richiedere alla Giunta, per comprovate esigenze istruttorie, la proroga del termine di presentazione del parere per un massimo di altri novanta giorni.

18.7 Sulla base del parere della Commissione di Disciplina – che deve contenere anche l'indicazione delle spese dell'inchiesta – la Giunta Esecutiva del CONI decide con proprio atto motivato e definitivo, entro i successivi venti giorni.

18.8 Le sanzioni pecuniarie e le spese dell'inchiesta sono incassate dal CONI con le modalità previste dall'art. 7.

18.9 Nel caso di irrogazione della sanzione di decadenza e/o revoca, la Giunta Esecutiva del Coni dispone contemporaneamente la chiusura dell'Agenzia e la liquidazione delle spese dell'inchiesta amministrativa a carico del Concessionario, oltre all'incameramento della cauzione.

18.10 Gli emolumenti per seduta da corrispondere ai membri della Commissione di Disciplina, sono stabiliti dalla Giunta Esecutiva del CONI.

ART.19

(Sospensione della concessione)

19.1 Nei casi di particolare gravità, ovvero quando se ne ravvisi l'opportunità ai fini dell'accertamento dei fatti o della tutela dei diritti e degli interessi del CONI, può essere disposta, all'atto dell'apertura dell'inchiesta amministrativa o in ogni momento durante il suo corso, con deliberazione della Giunta Esecutiva del CONI, su proposta della Commissione di Disciplina, la sospensione della Concessione, con la conseguente chiusura provvisoria dell'Agenzia fino alla decisione definitiva.

19.2 La sospensione ha effetto immediato dalla data di comunicazione. Salvo il caso di dolo o colpa grave, la sospensione non comporta alcuna responsabilità a carico del CONI, né nei confronti del Concessionario, il quale nulla potrà richiedere a titolo di rimborso, indennizzo o risarcimento, anche nell'ipotesi in cui nessuna sanzione successivamente gli venga applicata, né nei confronti dei terzi.

19.3 La sospensione non potrà avere durata superiore a mesi tre, trascorsi i quali senza che sia intervenuta decisione definitiva della Giunta Esecutiva del CONI circa l'assunzione di un provvedimento di decadenza o revoca della concessione, cesserà di diritto.

ART. 20

(Decadenza e revoca della concessione)

20.1 Il Concessionario decade dalla concessione, oltre che per quanto previsto dall'art. 3 del Regolamento, nei casi di:
a) violazione delle norme sulla repressione del gioco e delle scommesse clandestine e per frode in competizioni sportive;
b) mancata reintegrazione delle garanzie nei termini di cui all'art. 7 della presente Convenzione;
c) omessa o infedele registrazione delle scommesse;
d) impedimento all'esercizio dei controlli da parte del CONI.
e) violazione degli obblighi e dei doveri, anche di comunicazione, di cui alla presente Convenzione.
f) violazione della legge penale incidente sul rapporto fiduciario posto a base dell'atto concessorio.

ART. 21

(Risoluzione delle controversie)

21.1 Tutte le controversie tra il CONI e il Concessionario di competenza dell'Autorità Giudiziaria ordinaria saranno irrevocabilmente decise da un collegio arbitrale di tre membri, dei quali uno designato dal CONI, uno dal Concessionario ed il terzo, con funzioni di Presidente, dai primi due di comune accordo, ovvero, in mancanza di tale accordo, dal Presidente della Corte d'Appello di Roma, il quale nominerà anche l'arbitro della parte che non vi abbia provveduto nel termine indicato nell'atto introduttivo del giudizio arbitrale.
21.2 Gli Arbitri giudicheranno secondo diritto applicando le norme del codice di procedura civile in materia di arbitrato rituale.

21.3 La controversia insorta non è causa che possa giustificare il mancato rispetto di alcuno degli obblighi derivanti dalla presente Convenzione.

ART. 22

(Procedure ex L. 241/90)

22.1 Ove non disciplinato in via speciale dalle clausole della presente Convenzione, si applicano le norme della L. 7/8/90 n. 241 e del relativo Regolamento di attuazione adottato dal CONI.

ART. 23

(Elezione di domicilio)

23.1 Per ogni comunicazione e notificazione il Concessionario elegge il proprio domicilio nel luogo indicato nell'atto di concessione.

ART. 24

(Comunicazioni)

24.1 Ove non diversamente disposto, le comunicazioni del CONI sono valide anche se effettuate per telegramma, fax o posta elettronica.

ART. 25

(Oneri fiscali)

25.1 Sono a carico del Concessionario gli oneri fiscali presenti e futuri, imposta di registro compresa, derivanti dal rilascio e dall'esercizio della concessione.

Roma, lì

Il CONI

Il Concessionario

Si approvano espressamente gli articoli 3,4,5,6,7,8,14,16,17,18,19 e 20

Il Concessionario

98A5462

DECRETO 22 giugno 1998.

Determinazione delle quote di prelievo sull'introito lordo delle scommesse sportive a favore del C.O.N.I.

IL MINISTRO DELLE FINANZE

Vista la legge 16 febbraio 1942, n. 426, istitutiva del Comitato olimpico nazionale italiano;

Visto il decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 496, concernente la disciplina delle attività di gioco;

Visto il decreto del Presidente della Repubblica 18 aprile 1951, n. 581, modificato dal decreto del Presidente della Repubblica 5 aprile 1962, n. 806, recante «norme regolamentari per l'applicazione e l'esecuzione del decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 496, sulla disciplina delle attività di gioco»;

Visto il decreto ministeriale 2 giugno 1998, n. 174, con cui, a norma dell'art. 3, comma 230, della legge 28 dicembre 1995, n. 549, è stato approvato il regolamento concernente l'organizzazione e l'esercizio delle scommesse a totalizzatore e a quota fissa riservate al C.O.N.I. sulle competizioni sportive organizzate o svolte sotto il proprio controllo;

Visto l'art. 3, comma 231, della legge 28 dicembre 1995, n. 549, cosi come sostituito dall'art. 24, comma 26, della legge 27 dicembre 1997, n. 449, a norma del quale «con decreto del Ministro delle finanze sono stabilite le quote di prelievo sull'introito lordo delle scommesse da destinarsi al C.O.N.I. al netto dell'imposta unica di cui alla legge 22 dicembre 1951, n. 1379, con aliquota del 5 per cento e delle spese relative all'accettazione e alla raccolta delle scommesse medesime e alla gestione del totalizzatore nazionale»;

Visto l'art. 12, comma 1, del regolamento anzidetto in base al quale sull'introito lordo delle scommesse, con decreto del Ministro delle finanze, sono stabilite le quote di prelievo da destinarsi al C.O.N.I.;

Ritenuto che la modulazione dei prelievi effettuata tenendo conto della propensione degli scommettitori ai diversi tipi di scommesse, risponde ad un criterio volto a garantire che l'ammontare dei prelievi stessi a favore del C.O.N.I. sia determinato in proporzione ed in relazione al crescere delle difficoltà del tipo di scommessa;

Ritenuto che le quote anzidette garantiscono al C.O.N.I. l'espletamento dei suoi compiti istituzionali, con particolare riferimento a quelli menzionati nel citato art. 3, comma 231, della legge n. 549 del 1995, e consentono il raggiungimento di un congruo livello di gettito erariale derivante dall'effettuazione delle scommesse, scoraggiando nel contempo il ricorso alle scommesse clandestine;

Ravvisata la necessità di determinare le quote sulle scommesse predette in modo tale da assicurare un sostanziale equilibrio con le quote di prelievo sulle scommesse sulle corse dei cavalli di più frequente effettuazione;

Considerato che occorre dare attuazione alla disposizione di cui all'art. 12 del citato regolamento;

Decreta:

Art. 1.

1. Le quote di prelievo sull'introito lordo delle scommesse di cui alle premesse a favore del Comitato olimpico nazionale italiano sono stabilite come segue:

	Quote di prelievo
Scommesse al totalizzatore:	
1) su scommesse a 2 eventi	10%
2) su scommesse con oltre 2 eventi e fino a 3 eventi	13%
3) su scommesse con oltre 3 eventi e fino a 7 eventi	23%
4) su scommesse con oltre 7 eventi e fino a 9 eventi	25%
5) su scommesse con oltre 9 eventi e fino a 14 eventi	27%
6) su scommesse con oltre 14 eventi e fino a 39 eventi	31%
7) su scommesse con oltre 39 eventi e fino a 1.716 eventi	35%
8) su scommesse con oltre 1.716 eventi e fino a 2.700	37%
9) su scommesse con oltre 2.700 eventi	40%

Scommesse a quota fissa:

la quota di prelievo a favore del C.O.N.I è determinata, con riferimento a ciascuna ricevuta della scommessa, nella misura del 30% del prelievo fissato nella tabella per eventi di cui sopra, al netto dell'imposta.

Il presente decreto sarà pubblicato nella *Gazzetta Ufficiale* della Repubblica italiana.

Roma, 22 giugno 1998

Il Ministro: Visco

Registrato alla Corte dei conti il 23 giugno 1998
Registro n. 2 Finanze, foglio n. 158

98A5463

DOMENICO CORTESANI, *direttore*

Francesco Nocita, *redattore*
Alfonso Andriani, *vice redattore*

(1651427/1) Roma - Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato - S.

* 4 1 1 2 5 0 1 4 5 0 9 8 *

L. 7.500